MAGAZINE

34

ONE HIT WONDER

ANIME

LOVE LAB
IDOL JIHEN
CYBORG 009
KEMONO FRIENDS
MASAMUNE-KUN REVENGE

MANGA

GUNDAM CROSSBONE
UNBALANCE X3
PASUTRI GAJE

FIRST IMPRESSION MUSIM SEMI 2017 + ANIMEJAPAN

REAL GIRLS PROJECT

EARGASM

MONKEY MAJIK
MYTH & ROID
FLORENCE+THE MACHINE

DIADAPTASI DARI SERIAL MANGA DAN ANIME LEGENDARIS

GHOST IN THE SHELL

REVIEW CROSSOVER AMH MAGZ X RE:PSYCHO
PLUS ULASAN SOUNDTRACK FILM
& TIMELINE ANIME

Cover

Edisi sebelumnya

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

KLIK/TAP
SIMBOL
PLUS

+

*Untuk pengguna Adobe Reader

EDITORIAL

Senangnya Ada Lanjutan

Film Hollywood hasil adaptasi Ghost in the Shell baru-baru ini tayang di bioskop. Tapi film ini mendapat respon yang tidak seperti harapan akibat isu tidak penting. Meski sebetulnya adaptasi ini jauh lebih bagus bila dibandingkan dengan Drago Ball Evolution. Semoga saja para produsen film tidak kapok dan belajar dari film Edge of Tomorrow.

Seperti biasa tanggal 2 April lalu masih digunakan sejumlah produsen untuk mengumumkan anime baru maupun season selanjutnya. Beberapa ada yang sudah bisa diperkirakan seperti New Game! Ada juga yang tak disangka seperti Pop Team Epic. Karena tanggal yang berdekatan dengan April Mop, pastinya sejumlah penggemar animanga yang berbeda zona waktu menjadi tidak yakin Apakah benar dibuat atau bagian dari mop? Kalian bisa menemukan sejumlah jawabannya pada edisi kali ini.

Senang juga bila animanga yang di-review dalam AMH Magz mendapat season lanjutan dan adaptasi anime. Meski tidak semua tapi cukup banyak yang tepat sasaran. Misalnya Non Non Biyori yang saat itu belum banyak dikenal pernah diulas dalam AMH Magz. Tak butuh waktu lebih dari dua tahun sudah ada season kedua. Silahkan coba membaca edisi yang telah lewat dan mencari judul-judul sukses digemari. Jangan lupa melihat bulan rilisan.

Tak lupa juga beberapa judul baru season ini menarik diikuti. Salah satu yang merupakan *guilty pleasure* adalah RokuAka yang ceritanya ternyata lumayan. Hanya karena Glenn mengingatkan kelakuan Gintoki. Masih banyak judul lain yang masih belum bisa dibahas karena temponya terlalu lambat sehingga susah diprediksi keasyikannya hanya berdasarkan tiga episode.

Edisi kali ini juga kembali bengkak, tapi jangan khawatir karena yang bertambah adalah gambar yang digunakan. Bila pembaca ingin menyampaikan pertanyaan, kritik ataupun saran, jangan malu-malu menghubungi lewat PM Fanspage maupun email kami.

Selamat membaca.

omega8719

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di randomcircle.wordpress.com.

SCOPEDOG0097
Penggemar Touhou, Votoms, LoveLive, SRW, dan segala anime genre sci-fi, mecha, military. Kini tengah belajar bahasa Korea dan mengajar bahasa Jepang.

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

IKARIFSEIEI
Pernah menulis untuk sebuah majalah musik dan portal berita Jejepangan, dan kini mengasuh siaran radio Jejepangan. Cek blog dia di repsychoo.wordpress.com.

KONTAK

amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

mixlr.com/have-fun-radio/

Hajimete no GAL
07/2017

Komedi romantis tentang Junichi yang ingin menghilangkan keperjakaannya. Akhirnya dia menyatakan cinta kepada Yukana Yame, seorang gyaru, teman sekelasnya.

Knights & Magic
07/2017

Penggemar mecha bereinkarnasi ke dunia fantasi yang berperang menggunakan mecha untuk berperang. Dia kini berusaha menjadi pilot Silhouette Knight.

KAKEGURUI
07/2017

Hyakkaou Private Academy memiliki kurikkulum yang tak biasa yaitu tentang judi. Siswi baru Yumeko Jabami akan memberikan pengalaman baru berjudi dengan resiko tinggi.

Shoukoku no Altair
07/2017

Mahmut yang memegang kekuasaan politik dan militer kerajaan Türkiye berusaha menjaga kedamaian ditengah kekacauan politik di kerajaan ini.

Koi to Uso
07/2017

Di masa depan, pernikahan di Jepang sudah diatur oleh pemerintah. Yukari Nejima merasakan semangat membara untuk jatuh cinta tanpa campur tangan pemerintah.

Aho-Girl
07/2017

Yoshiko adalah seorang gadis SMA yang tidak cerdas dan sering berperilaku aneh. Teman masa kecilnya terpaksa mengawasi agar dia tidak merepotkan orang lain.

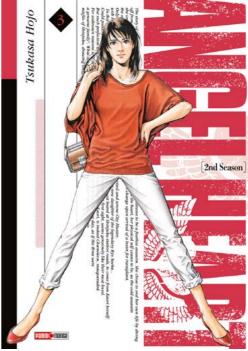
Mahouka: The Girl Who Calls the Stars

Visual terbaru Mahouka baru-baru ini muncul untuk mempromosikan pemesanan tiket yang bisa dibeli mulai 29 April. Pemesan bisa mendapatkan bonus sebuah poster berukuran A3. Sedangkan filmnya sendiri baru akan tayang pada 17 Juni.

Film ini merupakan kisah baru yang ditulis langsung oleh penulis LN, Tsutomi Satou. Menceritakan Tatsuya dan Mitsuki yang sudah menyelesaikan studi pada tahun pertama. Mereka sedang memasuki masa liburan musim semi dan dalam perjalanan menuju vila di pulau Ogasawara. Tapi di tengah perjalanan, seorang gadis bernama Kokoa muncul. Dia melarikan diri dari markas. Apakah yang dia inginkan?

Card Captor Sakura Clear Card Tayang Januari 2018

Setelah Seri TV anime CCS akan mengadaptasi manga Clear Card Chapter yang telah rilis sejak Januari 2017. Mengisahkan Sakura yang kini sudah duduk di bangku SMP. Direncanakan tayang di kanal NHK pada Januari 2018.

Sebuah OVA prolog akan rilis bersama bundel manga jilid ketiga yang akan dijual pada September 2017. Morio Asaka yang sebelumnya menangani CCS original akan kembali menyutradari produksi seri ini. Nanase Ohkawa juga kembali menulis naskah. Nyaris semua seiyuu original akan kembali memerankan karakter masing-masing, terutama Sakura Tange, Junko Iwao, Junko Iwao, Aya Hisakawa, Motoko Kumai dan Megumi Ogata.

Manga Angel Heart Berakhir

Manga karya Hojo Tsukasa yang sudah terbit sejak tahun 2000, Angel Heart akan berakhir pada 25 Mei. Pengumuman ini ditampilkan dalam majalah komik bulanan Zenon milik penerbit Tokuma Shoten. Sebagai perayaan, majalah akan membundel bonus clear file dengan ilustrasi adegan terkenal yang muncul dalam Angel Heart. Sejumlah manga-ka juga akan menampilkan ilustrasi mereka sebagai bentuk penghargaan.

Angel Heart adalah versi dunia alternatif dari City Hunter. Di sini partner Ryo Saeba, Kaori Makimura meninggal karena kecelakaan. Tetapi jantungnya didonorkan. Orang yang menerima donor akhirnya menjadi partner kedua Ryo Saeba.

Mazinger Z Interval Peace

Jika film baru Mazinger Z tidak cukup untuk menyenangkan hati penggemar, masih ada satu proyek lagi yang akan dibuat. Dalam rangka perayaan 50 tahun Go Nagai berkarya di industri anime manga, akan dibuat manga Mazinger Z : Interval Peace.

Manga akan ditulis oleh Ume, penulis naskah Mazinger Film. Sedangkan ilustrasinya akan diurusi Kaoru Osada. Manga ini akan terbit di Monthly Shounen Magazine terbitan Kodansha. Masih belum ada bocoran tentang ceritanya.

Selain itu akan dibuat retelling dari kisah original berjudul Mazinger Z After Ignition. Gambar akan dikerjakan oleh AMON.

Konbini Kareshi

Proyek dari Kadokawa bekerja sama dengan Lawson mengisahkan sekelompok lelaki ganteng yang berkumpul di mini market. Akan tayang di Tokyo Broadcasting System mulai Juli 2017. Proyek ini sebetulnya sudah dimulai sejak 2015 dengan drama CD. Beberapa pengisi suara yang terlibat antara lain Takuma Terashima, Kenichi Suzumura, Shinnosuke Tachibana, Yūki Kaji, Hiroshi Kamiya, and Takahiro Sakurai. Produksi animasi akan dikerjakan oleh Studio Pierrot. Staff yang sudah masuk Hayato Date sebagai sutradara,Sayaka Harada sebagai komposisi seri,Tomomi Ishikawa sebagai desainer karakter. Masih belum ada bocoran sinopsi kisah untuk versi anime akan menceritakan apa saja.

Event FMA

Sebuah acara terkait dengan movie adaptasi live action Fullmetal Alchemist akan diadakan pada 12 Juli. Lokasi masih belum ditentukan. Tetapi pengisi suara pemain utama dari versi anime dijadwalkan akan ikut serta meramaikan. Pihak penyelenggara juga akan menyediakan sejumlah merchandise terbatas yang hanya akan tersedia pada saat acara berlangsung. Film FMA sebetulnya sudah selesai proses syuting pada Agustus 2016. Tapi baru akan tayang di bioskop pada 1 Desember. Dilihat dari trailer yang sudah beredar, film ini akan banyak memanfaatkan CG termasuk armor Alphonse. Mengingat proses alkemi dalam serial ini lebih mirip kekuatan sihir. Sepertinya hal ini yang membuat proses produksi menjadi lebih lama.

Movie Gintama Tayang 14 Juli

Situs resmi movie Gintama menampilkan poster visual terbaru. Semua karakter yang berperan penting dalam Benizakura Arc dimunculkan. Arc ini mengisahkan sebuah pedang yang mengkombinasikan teknologi alien agar kemampuan pengguna meningkat. Takasugi bermaksud menggunakan pedang ini untuk menghancurkan dunia yang sudah dipenuhi orang-orang busuk. Juga terdapat sebuah trailer 30 detik yang menampilkan pertemuan Gintoki dengan Shinpachi. Shun Oguri yang memerankan Gintoki dikabarkan berlatih cara menggunakan pedang selama dua bulan. Laguyang digunakan dalam film berjudul DECIDED. Dinyanyikan grup band beranggota enam orang, UVERworld.

Drama Panggung Kemono Friends

Popularitas Kemono Friends yang menggila seusai penayangan anime membuat sejumlah proyek dilakukan untuk mengeruk laba. Salah satunya akan diadakan drama panggung pada bulan Juni nanti. Pemerannya adalah para seiyuu masing-masing. Drama panggung ini ditulis oleh Hiroku Murami pemimpin teater Sessya Meuniere yang berlokasi di Tokyo. Direncanakan akan berlangsung di Shinagawa Prince Hotel Club EX dengan kapasitas maksimal 365. Pemesanan tiket bisa dilakukan sejak 25 April hingga 7 Mei. Sedangkan pembelian untuk umum dimlai pada 20 Mei dengan tiket seharga 6.800 yen. Selain ini game Kemono Friends yang sebelumnya digarap oleh Nexon kini diambil alih oleh Bushiroad.

Tamamo no Mae Sudah Bisa Dipesan

Kotobukiya mulai menampilkan preview PVC skala 1/7 Tamamo no Mae, salah satu karakter dari FGO. Pemesanan sudah bisa dilakukan sejak tanggal 26 April. PVC direncanakan rilis pada Oktober 2017. Figur setinggi 380mm ini dibanderol dengan harga 14.904 yen atau kurang lebih 1,8 juta rupiah. Set yang disertakan antaralain parasol, topi pantai, handuk dan T-shirt.

Sepeda Red Comet

Toko online Preium Bandai mulai 26 April mulai menerima pemesanan sepeda yang terinspirasi oleh Char Aznable. Terdapat dua jenis, yang menggunakan karbon dan logam alloy. Versi karbon dijual seharga 350.000 yen sedangkan logam alloy seharga 150..000 yen. Sepeda ini direncanakan rilis pada September 2017.

Bandai juga akan membuat sepeda berdasarkan tokoh Gundam lainnya. Tapi belum ada informasi siapa saja nantinya yang akan menjadi sumber inspirasi.

MangaMon
Toko Komik Digital Terbesar di Indonesia

BUAT KOKORO DOKI-DOKI, HANYA DI manga moe mon

PELUNCURAN KONTEN SPESIAL MANGA-MOE-MON!

www.mangamon.id/special/moe/

Ebook Initiative Japan Co, Ltd (Kantor Pusat: Tokyo, Jepang; President & CEO: Hitoshi Koide), yang mengoperasikan toko buku digital Indonesia, "Manga-Mon". Manga-Mon bangga memperkenalkan komik original berlisensi Jepang dalam bentuk digital (yaitu "ebook") yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia dengan kerja sama dari penerbit grup Kompas Gramedia: Elex Media Komputindo dan M&C!

Manga-Moe-Mon merupakan halaman khusus yang dirilis oleh mangaMon dengan konten moe. Konten ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi keinginan para penggemar moe Indonesia akan konten moe eksklusif yang selama ini hanya bisa dinikimati oleh masrakat Jepang. Pada Manga Moemon ini kita kumpulkan konten-konten menarik yang hanya bisa dinikmati di Indonesia lewat MangaMon. Salah satunya adalah konten buatan Doujinka (Komikus amatir yang tidak dinaungi oleh penerbit manapun) populer. Contohnya saat ini MangaMon telah release beberapa komik dari Mincomi. Kedepannya MangaMon akan merilis konten moe ekslusif lainnya.

Mincomi "Minna no Comic" adalah majalah komik/manga orisinil yang cuma bisa kamu baca di situs minkomi, baik melalui PC/Smart Phone/tablet. Majalah komik ini dibuat dengan menggandeng bersama para pembaca semua sehingga [Rekomendasi] & [Share] dari pembaca yang menjadi kekuatan utama di Minkomi.

Manga-Mon bekerja sama dengan Minkomi untuk merilis komik-komik Minkomi yang sudah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia ke situs Manga-Mon. Diharapkan dengan kerja sama ini, penggemar komik/manga di Indonesia, khususnya yang menyukai karakter-karakter moe, dapat menikmati komik/manga Jepang yang tidak ada atau belum terbit di Indonesia dan dapat terus berlanjut secara berkala nantinya. Komik Minkomi ini nantinya ada yang dapat dibaca secara gratis dan ada juga yang berbayar.

Judul-judul yang sudah bisa diakses melalui situs MangaMon.

Adikku Terlalu Imut
https://www.mangamon.id/komik/383207

The Gray Dream Melody
https://www.mangamon.id/komik/383214

Apa Hitoha Kesepian?
https://www.mangamon.id/komik/383208

Her Kanojo-chan
https://www.mangamon.id/komik/383209

Kodomo Change!
https://www.mangamon.id/komik/383211

Magical Trans!
https://www.mangamon.id/komik/361335

Judul-judul yang sudah bisa diakses melalui situs MangaMon.

Kodomo Okutan
https://www.mangamon.id/komik/361332

Mommy is 10 Years Old
https://www.mangamon.id/komik/383212

Snow White & Black Tight Pants
https://www.mangamon.id/komik/361334

House of Sunny Day
https://www.mangamon.id/komik/383210

My Lovely Fox Wife
https://www.mangamon.id/komik/383213

Wow! Youjo Tsuyoi!
https://www.mangamon.id/komik/361333

MangaMon
Toko Komik Digital Terbesar
di Indonesia

AMH REVIEW

anime·manga·manhwa
first impression·light novel

AnimeJapan

Ada nggak sih event anime rasa E3? Jawabannya, ADA!

Kita kembali berjumpa dengan **AnimeJapan**, dimana puluhan *anime* baru diumumkan hanya dalam kurun waktu tiga hari saja. Selama tanggal 23-26 Maret 2017 di Tokyo Big Sight, belasan perusahaan terkemuka dalam bidang hiburan Jepang mengumumkan judul *anime* baru yang mereka keluarkan. Mulai dari perusahaan besar dan independen, hingga *anime* yang bakal hadir tahun depan dan sudah bisa kita nikmati sekarang.

Serius, *Anime*Japan sangat mendekati konsep yang disuguhkan dalam event **E3**, dimana berbagai perusahaan *gaming* besar mengumumkan produk terbaru mereka. Di *Anime*Japan ada berbagai *stage* yang digunakan untuk mengenalkan judul *anime* baru maupun *talkshow*. Di luar *stage* pun ada area pameran dengan puluhan *booth* menarik. Di sinilah berbagai *anime* dipromosikan.

Layaknya tahun lalu, AMH Magz akan melaporkan judul-judul *anime* apa saja yang hadir dalam *event* bergengsi tersebut. Jumlahnya jauh lebih banyak karena kami juga memasukkan judul *anime* yang baru saja tayang di bulan April ini. Untuk memudahkan kalian, *anime* yang tayang mulai musim semi ini akan kami berikan tanda khusus.

Tanda bintang pada foto menandakan anime tersebut tayang di bulan April.

Danmachi: Sword Oratoria

JC Staff / April 2017

Ah, **Danmachi**. Inilah *anime* yang sempat memunculkan *boom* **Hestia**. *Merchandise* pita biru Hestia saja bahkan dijual mahal. Bagi fans Danmachi berbahagialah karena akan ada *anime* baru Danmachi. Namun kali ini tokoh sentralnya bukan Hestia maupun **Bell**, melainkan **Aiz**. Yak, *anime* yang satu ini adalah adaptasi dari *spinoff*nya yang berjudul **Sword Oratoria**. **JC Staff** sekali lagi menjadi studio animasinya. Sword Oratoria sudah bisa kamu saksikan sekarang.

Tsuki ga Kirei

Feel / April 2017

Dua murid SMP **Mizuno Akane** dan **Azumi Kotaro** menjadi teman sekelas di tahun ketiga. Sifat mereka cukup bertolak belakang, mulai dari Akane yang ikut ekskul atletik dan Kotaro sebagai ketua ekskul literatur. Keadaan sekitar mereka pun membuat keduanya tak terlihat sebagai pasangan serasi. Namun...

Studio **Feel** akan memproduksi **Tsuki ga Kirei**, *anime original* yang sekarang sudah bisa kamu saksikan. Tsuki ga Kirei menampilkan *seiyuu* **Kohara Konomi** dan **Chiba Shoya**, masing-masing sebagai Akane dan Kotaro. **Toyama Nao** mengisi lagu pembuka dan penutup, sedikit mengingatkan bagaimana ia juga mendominasi di **Tamako Market**. Saya sendiri punya *feeling* yang bagus akan *anime* ini; dengan estetika kalem dan juga premis yang mendukung saya rasa Tsuki ga Kirei punya kans untuk bisa populer; *and of course it did!* Selain karena ekspektasi saya cukup tepat, atensi awal banyak ditarik karena ada iklan **LINE** tak tahu malu. Sekarang kalau mau *ngecengin* gebetan nggak usah minta alamat *email*, cukup minta ID LINE saja!

Kokuhaku Jikko Inkai

Qualia Animation / TBA

Circle *vocaloid* **HoneyWorks** mengumumkan bahwa seri lagu **Kokuhaku Jikko Inkai** akan mendapatkan sebuah *anime* TV spesial. Belum ada detail tambahan bagian mana yang akan diadaptasi. Sebelumnya Kokuhaku Jikko Inkai sudah memiliki dua seri film yang telah tayang yaitu **Zutto Mae Kara Suki Deshita** dan **Suki ni Naru Sono Shunkan wo.** Selain itu, ada juga rencana untuk membuat *game smartphone* berdasarkan lagu-lagu HoneyWorks.

Seikaisuru Kado

Toei / April 2017

Masih ingat dengan **Seikaisuru Kado** di *Anime*Japan tahun lalu? Kali ini **Toei** benar-benar merilis *anime*nya. Untuk sedikit mengingatkanmu, Kado adalah sebuah kubus raksasa yang tiba-tiba muncul di atas langit Jepang dan menelan sebuah pesawat yang melintas. Di dalam pesawat itu ada seorang diplomat bernama **Shindo Kojiro** yang bekerja untuk kementrian luar negeri Jepang. Di dalam Kado, ia bertemu dengan **Yaha-kui zaShunina**, makhluk mirip manusia yang mengaku ingin "mengintervensi" pemerintahan Jepang. Merespon hal ini, pemerintah Jepang pun mengirim diplomat mereka sendiri, **Tsukai Saraka**, untuk beradu dengan Shindo yang telah menjadi diplomat bagi Yaha-kui.

Sifat kisahnya yang eksperimental membuat Kado terasa cukup *gambling*, apalagi karena Toei menggunakan animasi CG seperti yang mereka pakai di film **Saint Seiya** terbaru. *So far*, reaksi penonton cukup hangat dan menjanjikan. Ini artinya Toei bisa memainkan kartu mereka dengan baik. Mari nantikan apakah mereka bisa mempertahankan tren positif ini.

Mahojin Guru Guru

Production IG / Juli 2017

Setan **Guru Guru** lepas dari kekangannya. **Nike** dipilih (paksa) sebagai seorang pahlawan yang akan menyelamatkan dunia bersama dengan penyihir **Kukuri**. Dimulailah petualangan khas game RPG mereka. Tapi, akankah perjalanan mereka lancar dengan segala keanehan yang terjadi?

Berbahagialah bagi para fans klasik *anime* **Mahojin Guru Guru** karena **Production IG** akan membuat *anime* yang baru. *Suffice to say*, Guru Guru adalah **Yuusha Yoshihiko** dalam bentuk *anime*, karena ia merupakan sebuah kisah *gag* berbaju RPG klasik ala Dragon Quest. Uniknya, *anime* Guru Guru yang baru ini akan memulai kisahnya dari awal sekali.

Hinako Note

Passione / April 2017

Sakuragi Hinako yang tinggal di kampung, sangat pemalu dan ingin bisa bergaul dengan lancar. Untuk merubah diri, ia rela bersekolah di Tokyo dan bergabung dengan ekskul teater. Namun

di rumah singgahnya yang merpakan toko buku bekas, ia bertemu dengan gadis yang suka makan buku!

Yah, satu lagi *anime* komedi *moeblob* dengan *ensemble cast* yang terdiri dari lima cewek *moe*. **Passione** menganimasikan adaptasi dari *manga* karangan **Mitsuki** ini. Kamu sudah bisa menontonnya. Laporan dari editor kami yang mencoba membaca *manga*nya, Hinako Note bisa dipastikan *full chock on fanservice*. Hmmm...

Granblue Fantasy
Cygames, A-1 Pictures / April 2017

Penasaran dengan kelanjutan petualangan **Gran** dan kawan-kawan? Siap-siap karena *anime* **Granblue Fantasy** berlanjut lewat serial TVnya yang sudah bisa ditonton sekarang. Tak banyak yang berubah sejak pengumumannya tempo hari. **A-1 Pictures** masih mengerjakan animasinya, **Akai Toshifumi** mengadaptasi desain karakter **Minaba Hideo**, dan dari sektor musik akan jauh lebih mewah karena maestro **Final Fantasy, Uematsu Nobuo** akan dibantu oleh **Narita Tsutomu** (**FFXIV**) dan **Nishiki Yasunori** dari **Konami**. Sedikit disayangkan bahwa **Fujiwara Keiji** harus digantikan **Yamaji Kazuhiro** untuk memerankan **Eugen**, tapi apa mau dikata karena ia sedang tidak sehat dan harus rehat sejenak.

Kyokai no Rinne
Brains Base / April 2017

Petualangan **Rokudo Rinne** dan **Mamiya Sakura** dalam mengantarkan arwah penasaran semakin heboh saja. Kali ini mereka bertemu dengan seorang peramal populer yang menjadi guru baru di sekolah mereka, lalu ada gadis aneh yang selalu menenteng sabit. Walau begitu, mereka bisa saja menjadi kunci untuk menguak masa lalu Rinne yang misterius.

Lewat *season* ketiganya, **Kyokai no Rinne** bisa saja mengimbangi kepopuleran **Inuyasha**. Namun yang jelas, **Takahashi Rumiko** kembali lagi mendapatkan *spotlight*. Tak banyak yang berubah sejak *season* lalu, jadi tak usah kuatir dan tonton saja tanpa banyak ba-bi-bu.

Cinderella Girls Gekijo
NBGI, Gathering / April 2017

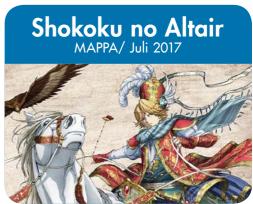
Tak hanya sibuk dengan drama Korea **IDOLM@STER.KR**, **Bandai Namco** juga tengah mempersiapkan satu lagi *anime* **IDOLM@STER** yang baru, yaitu **Cinderella Girls Gekijo**. *Basically*, ini adalah sebuah *anime spinoff* layaknya **Puchimasu**, yang menampilkan keseharian para *idol* dari **346 Production**. Cinderella Girls Gekijo juga merupakan adaptasi dari komik, atau tepatnya *webtoon* yang terbit di dalam aplikasi gamenya. Dua versi disiapkan dengan konten berbeda. Versi TV menampilkan cerita normal, sementara versi ONA fokus ke satu *idol* dan terhitung sebagai episode *fanservice*.

Twin Angel Break
JC Staff / April 2017

Apa saja bisa dijadikan *anime*, begitu pula dengan serial **Twin Angel** yang berawal dari sebuah mesin *pachinko*. Kini ada seri keduanya yaitu **Twin Angel Break**. Mengisahkan **Kisaragi Sumire** dan **Amatsuki Meguri** yang harus berubah menjadi **Angel Sapphire** dan **Angel Rose** untuk membela kebenaran. Awalnya mereka berdua tidak saling menyukai. Akankah waktu meluluhkan hati mereka? *Anime* ini juga bisa kamu tonton sekarang.

Natsume Yuujincho
Brains Base / April 2017

Natsume Yuujinchou bisa dikatakan sebagai salah satu seri yang sangat sukses. Dia terus menerus merilis *season* demi *season* dan kini telah mencapai *season* 6. Sebuah pencapaian yang besar untuk ukuran *anime* non-**Jump** yang tayang rutin tiap minggu sepanjang tahun. Petualangan **Natsume** dan **Nyanko-sensei** bersama buku pertemanan mereka sudah bisa kamu saksikan. Nantikan juga dua OVA yang bakal rilis belakangan.

Shokoku no Altair
MAPPA/ Juli 2017

Dengan ancaman serangan dari **Romawi**, **Mahmut** sang pemimpin militer termuda **Turki** bertekad melindungi negaranya. Namun bukan hanya perang saja yang harus ia waspadai karena persekutuan bisa berbalik dan politik mampu menikam dari belakang.

Manga **Shokoku no Altair** dari **Kato Kotono** akhirnya mendapatkan *anime* oleh **MAPPA**. Rencananya *anime* yang bersetting di **Eropa Timur** fiksi abad ke-15 ini bakal tayang sepanjang dua *cour*, alias sekitar 24-25 episode. Dan tentu saja, bersetting di Turki dengan segala pengaruh Islaminya bakal membuat orang benyebut Altair sebagai *anime* "barokah." *Well*, mari kita lihat apakah hal itu benar demikian.

Saekano ♭
A-1 Pictures / April 2017

Membuat sebuah *visual novel* tidak sesederhana mengetik kode, merancang plot, hingga menggambar karakter. Keadaan menjadi rumit bagi **Blessing Software**, setelah friksi mulai terasa antara para anggotanya - programer **Aki Tomoya**, ilustrator **Sawamura Spencer Eriri**, penulis **Kasumigaoka Utaha**, hingga sang heroine **Kato Megumi**. Bisakah mereka mewujudkan mimpi untuk berpartisipasi di **Comiket**?

Kisah *anime* **Saekano** berlanjur ke sekuel bertajuk **Saekano ♭** (dibaca *Flat*). Walaupun namanya *flat*, A-1 Pictures tentu tidak akan puas diri dengan cerita yang *flat*. Sepertinya akan ada sinyal kalau *season* dua Saekano ini akan menjadi titik balik bagi Aki dan kawan-kawan di Blessing Software. *For better, or for worse?* Jawabannya sudah bisa kamu cari tahu di *anime* **noitaminA** ini mulai sekarang, atau baca novelnya kalau tidak sabaran.

Godzilla
Polygon Pictures / November 2017

Kemunculan para *kaiju* dan **Godzilla** di abad ke 20 membuat manusia senantiasa hidup dalam peperangan. Manusia akhirnya muak dan memutuskan untuk kabur ke luar angkasa di tahun 2048. Mereka berkelana ke planet **Tau Cetus e** yang berjarak 11.9 tahun cahaya. Namun saat mereka tiba, ternyata Tau Cetus e sudah tidak layak dihuni lagi. **Sakaki Haruo** bersama beberapa manusia lain memutuskan untuk kembali ke bumi. Apa yang mereka lihat tak dapat dipercaya: 20 ribu tahun telah berlalu, dengan ekosistem bumi berubah drastis dan Godzilla menjadi penguasa bumi...

Setelah **Shin Godzilla** karya **Hideaki Anno,** kali ini muncul satu lagi seri Godzilla dalam bentuk film CG karya **Polygon Pictures**. Polygon yang tengah disibukkan dengan produksi **Blame** untuk **Netflix**, kembali dikontak oleh mereka untuk membuat film Godzilla eksklusif. Tak tanggung-tanggung, **Gen Urobuchi** ditunjuk sebagai penulis. Apakah Urobutcher mampu menandingi kejeniusan Anno lewat Shin Godzillanya? Mari nantikan di bulan November ini.

Re:Creators
Troyca / April 2017

Bayangkan **ChalkZone**, dimana **Rudy Tabootie** mampu menghidupkan berbagai tokoh dengan kapur ajaibnya di dunia kapur, namun terjadi di Jepang dan jauh lebih gelap dan *edgy*. Inilah **Re:Creators**, *anime original* **Troyca** yang merupakan buah karya sutradara **Aoki Ei** dan *manga*ka **Hiroe Rei**. Dalam dunia Re:Creators, para karakter dari *anime*, *manga*, game, dan novel muncul di dunia nyata dengan motif mereka masing-masing. Kekacauan apa yang akan terjadi? Tentu saja bakal jadi heboh, apalagi karena **Hiroyuki Sawano** yang menggubah *soundtrack*nya. Re:Creators tayang lebih dulu di **Amazon** bulan ini, disusul oleh siaran TV normal.

Clockwork Planet
Xebec / April 2017

Dunia telah berubah drastis dimana seluruh permukaan bumi tertutup oleh mesin-mesin terotomatisasi. **Miura Naoto,** walaupun *drop out* dari SMA, namun sudah menjadi mekanik yang cukup andal. Suatu hari, rumahnya kejatuhan sebuah kotak yang berubah menjadi *automaton* berbentuk gadis perempuan bernama **RyuZU**. Sosoknya akan mengguncang dunia, dan memberi kesempatan bagi Naoto untuk menjadi pahlawan.

Kamiya Yuu tak hanya terkenal lewat **No Game No Life** saja, karena kreator multi talenta berdarah Brasil itu juga masih punya karya lain bersama **Himana Tsubaki** dan **Shino** dengan judul **Clockwork Planet**. Layaknya NGNL, Clockwork Planet pun punya adaptasi *anime*nya sendiri. Petualangan menjadi premis utamanya.

Heaven's Feel I
Ufotable / Oktober 2017

Sudah satu tahun sejak pengumuman **Heaven's Feel** di *Anime*Japan 2016 namun *progress* **ufotable** masih begitu-begitu saja. ufotable memang jaminan mutu bagi *anime* **Fate**, namun apa yang terjadi pada **Tales of Zestiria** membuat saya agak was-was. Belum lagi *anime* **Touken Ranbu** di bulan Juli nanti. Semoga adaptasi rute **Mato Sakura** di **Fate/stay night** ini baik-baik saja pada bulan Oktober 2017 nanti.

Prisma Ilya: Sekka no Chikai
Silver Link / TBA 2017

Satu seri Fate yang sedikit *underrated* namun tetap sukses adalah **Kaleid Liner Prisma Ilya** dimana **Ilyasviel von Einzbern** menjadi seorang *mahou shoujo*. Namun dibalik konsep simpelnya, Prisma Ilya masih memiliki kompleksitas dan *badassery* dari seri Fate secara keseluruhan. **Emiya Shiro**

memang punya peran sedikit terbatas di sini dengan menjadi sosok kakak Ilya yang agak *hopeless*. Seiring cerita berjalan, Shiro mulai menunjukkan sisi GAR-nya sendiri. Hal itu juga yang konon bakal muncul di film **Sekka no Chikai** yang diprediksi akan tayang di musim panas tahun ini.

Fate/Apocrypha
A-1 Pictures / Juli 2017

Dibanding Heaven's Feel, saya justru merasa **Apocrypha** yang menjadi kejutan terbesar dari Fate tahun ini. Tiba-tiba saja diumumkan akan tayang eksklusif di **Netflix** mulai Juli 2017, padahal **Fate/Extra** saja belum muncul. Siapa lagi kalau bukan studio borongan A-1 Pictures yang memproduksinya.

Fate/Apocrypha menampilkan **Perang Cawan Suci** yang berbeda dari biasanya; merupakan sebuah *tag team* antara 7 *servant* melawan 7 *servant* lainnya. Masing-masing kelompok, **Faksi Merah** dari keluarga **Yggdmillennia** dan **Faksi Hitam** dari **Asosiasi Magus**, diwasiti oleh satu orang *servant* dari kelas **Ruler**. Siapa saja *servant* dari tiap faksi, tentu para fans Fate telah mengetahuinya. Perlukah dibocorkan di sini?

Mazinger Z
Toei /TBA

Merayakan ulang tahun ke-45 **Mazinger Z**, Toei akan membuat film barunya yang menampilkan **Morikubo Shotaro** sebagai **Kabuto Koji** dan **Kayano Ai** sebagai **Yumi Sayaka**. Rencananya Mazinger Z akan *premiere* di luar negeri dulu, dengan Jepang menyusul kemudian. Tanggal tayang dan formatnya belum pasti.

My Hero Academia
Bones / April 2017

Kisah **Deku** di sekolah *superhero* kembali berlanjut di *season* 2 **My Hero Academia**. Popularitas judul *anime shonen* ini nampaknya bisa ditenggarai lewat *superhero boom* yang didengungkan lewat seri film **Marvel Cinematic Universe**. Berkat mereka, *superhero* bukan jadi mainan *comic book geek* saja, namun para *fujoshi* yang senang bikin *pairing* menggelitik. Setelah **One Punch Man**, rasa-rasanya tak heran **My Hero Academia** bisa mencapai status yang sama. Namun apa yang membuat My Hero Academia ngeklik dengan fans adalah *setting* sekolah ala film **Sky High**. Menyelamatkan dunia, dinamika anak muda, inilah yang membuat My Hero Academia *relatable* sembari memenuhi fantasi para remaja.

Shingeki no Kyojin
Studio Wit / April 2017

Seid ihr das Essen? Nein, wir sind der Jäger! Pertarungan antara manusia dengan **Titan** berlanjut ke *season* 2 **Shingeki no Kyojin. Eren Jaeger** yang membenci Titan namun merupakan Titan itu sendiri tak bisa berleha-leha karena ada serangan Titan yang mengancam **Tembok Rose**. Staf dan para *seiyuu* kembali lagi. Reaksi penonton yang saya dengan nampak positif, dengan pujian banyak dihaturkan pada **Linked Horizon** yang sekali lagi membuat musik pembuka epik. Sayangnya *season* 2 ini hanya tayang sepanjang 12 episode saja, menciptakan perdebatan hangat di Twitter hingga **Thomas Romain** harus turun tangan dengan menjelaskan keadaan industri *anime* yang mulai gawat.

Eromanga-sensei
A-1 Pictures / April 2017

Sebuah reuni **Ore no Imouto** terjadi di A-1 Pictures, dimana beberapa staf inti kembali bertemu di *anime* **Eromanga-sensei.** Tentunya semua dimulai dari sang kreator **Fushimi Tsukasa** dan **Kanzaki Hiro,** bahkan hingga **ClariS**! *Anime* ini bercerita tentang **Izumi Masamune**, seorang novelis muda yang tengah naik daun bersama sang ilustrator **Eromanga-sensei**. Masamune belum pernah bertemu empat mata dengan sang *sensei* yang misterius dan dikenal sebagai om-om mesum itu. Namun yang tak disangka, ternyata Eromanga-sensei adalah adik Masamune sendiri, yaitu **Sagiri**!

Mahouka: Hoshi o Yobu Shojo
8-bit / Juni 2017

Onii-sama kembali lagi untuk memberikan hukuman surgawi bagi siapapun yang mengganggu adiknya. Kecuali kali ini, sang pengganggu juga punya masalah sendiri. Saat libur semesteran di pulau **Ogasawara**, **Shiba Tatsuya** dan **Miyuki** bertemu dengan gadis bernama **Kokoa**. Ia mengaku kabur dari pangkalan angkatan laut dan meminta sesuatu dari mereka. Apakah itu?

Satu hal yang cukup disayangkan dalam film **Mahouka** kali ini adalah pergantian studio animasi dari **Madhouse** ke **8-bit**. Walaupun **Ishida Kana** masih menjadi desainer karakter dan *generally* masih diperkuat jajaran *seiyuu* dan staf yang sama, namun saya masih was-was. 8-bit memang cukup oke saat membuat

season pertama **Infinite Stratos**, namun tidak begitu untuk *season* selanjutnya dan *anime* yang lain. **Sato Tsutomu** sang novelis menulis cerita *original* film yang bakal tayang bulan Juni 2017.

SnB: Virgin Soul
Cygames, MAPPA / April 2017

Saat *anime* **Manaria Friends** dibatalkan karena alasan yang tidak jelas, fans **Shingeki no Bahamut** tentu dikecewakan. Namun pembatalan itu juga disusul oleh kelanjutan *anime* **Genesis**, yaitu **Virgin Soul**. Virgin Soul melanjutkan apa yang ditinggalkan oleh Genesis, dengan cerita baru dan juga karakter baru menemani para karakter lama. Lagu tema buat saya cukup unik karena menampilkan band *punk* **SiM** yang muncul kembali dari Genesis serta *rapper* **Daoko**. *It certainly has an unique feel.*

Frame Arm Girls
Kotobukiya, Zexcs / April 2017

Gennai Ao membuka sebuah paket di depan rumahnya. Isinya adalah *model kit* **Frame Arm Girls**, tapi bukan sembarang *model kit* karena Frame Arm Girls bernama **Gourai** itu telah dipasangi sistem AI **Artificial Self**. Ao yang tak tahu apa-apa soal *mokit* dan Frame Arm Girls lalu memulai hubungannya dengan Gourai lewat keseharian rutin dan juga pertarungan.

Anime **Frame Arm Girls** diadaptasi dari produk *mokit* buatan Kotobukiya. Sekilas Frame Arm Girls adalah bagaimana jika **Angelic Layer** dibuat oleh **Shimada Humikane** sehingga memberikan kesan *futuristic army look*. Atau kamu teringat dengan **Busou Shinki**? Bah, Konami saja sudah mati suri. *Anyway*, hampir semua model Frame Arm Girls yang telah rilis bakal tampil di *anime* ini. Selain Gourai ada juga **Stylet**, **Baselard**, **Materia White** dan **Black**, **Architect**, **Jinrai**, dan yang terbaru adalah **Hresvelgr**.

TsukiPro
PRA / Oktober 2017

Masalah dari beberapa *anime* bertema *idol* adalah mereka terlalu banyak condong ke konsep *style over substance*. Bolehlah jika beberapa *idol* 2D ini punya visual mentereng dan materi musik yang wah. Tapi saat masuk ke *anime*, semuanya jadi jomplang karena cerita yang medioker.

Masalah yang sama nampaknya bisa saya lihat di *anime* **TsukiPro** yang menurut Wikipedia Jepang bakal tayang di bulan Oktober. *Anime* ini akan menceritakan kehidupan sehari-hari dari para *idol* unit naungan **Tsukino Talent Production**: ada **SolidS**, **Quell**, **SOARA**, dan **Growth**. Tentunya jika abang-abang *ikemen* yang bernyanyi dan berdansa merupakan kesukaanmu, TsukiPro patut ditunggu. Namun jika tidak nampaknya akan sulit bagimu untuk menyukai TsukiPro. Dari belasan *anime idol*, apa bedanya yang satu ini dengan yang lain?

Sakurada Reset
David Production/ April 2017

Di kota **Sakurada**, semua penduduknya memiliki semacam kekuatan super yang termanifestasi dari keinginan yang tulus dan hangat. **Asai Kei** dan **Haruki Misora** tergabung dalam satu ekskul untuk menyelesaikan masalah orang dengan kekuatan mereka. Kei punya ingatan tajam, sementara Misora bisa melakukan *"reset"* waktu sampai tiga hari ke belakang. Meskipun Misora melakukan *"reset"* dan melupakan ingatannya, namun Kei tidak demikian. Disela-sela kesibukan Kei dan Misora menolong penduduk kota, mereka masih mencari cara untuk memperbaiki kesalahan di dua tahun lalu, saat *"reset"* yang dilakukan Misora menewaskan teman sekelasnya.

Anime **Sakurada Reset** telah tayang. Diproduksi **David Production**, ini adalah *anime* adaptasi dari novel karya **Kono Yutaka**. Sakurada Reset nampak cukup populer di Jepang, dengan adaptasi *manga* dan film *live action* mendahului *anime*nya. Menarik untuk melihat apakah *anime*nya berhasil mencapai status yang sama. Buat saya, kenapa tidak? Orang-orang saja sudah mentasbihkan Sakurada Reset sebagai *anime "slice of life*/drama di kota **Morioh**" dengan fakta bahwa David Production juga membuat *chapter* 4 **Jojo's Bizarre Adventure** dan keduanya punya tema tentang kota berisi pemilik kekuatan super. *Duwang* yang indah memang.

No Game No Life 0
Madhouse / Juli 2017

No Game No Life dapat adaptasi film. Staf dan *seiyuu* dari *anime* TV kembali lagi, tapi sebagian dari *seiyuu* memerankan karakter lain. Hmmm, kok bisa? Ternyata **No Game No Life Zero** merupakan prekuel yang terjadi jauh, jauh di masa lalu. Enam millennium lalu, alias enam ribu tahun yang lalu, ada sebuah kisah yang tentunya kini tidak lagi diingat oleh semua orang. No Game No Life Zero akan menghadirkan kisah dari **Riku**, pemimpin dari para penyintas manusia, dengan robot bernama **Shuvi**. Yang mengherankan adalah sosok Riku dan Shuvi itu sendiri yang mirip dengan **Sora** dan **Shiro**. Apa hubungan di antara mereka?

Selain itu ada lagi karakter lain seperti **Corone Dora** yang mengaku-ngaku sebagai adik tiri Riku, **Nonna Zell** yang merupakan salah satu dari sekian penyintas, serta *elf* **Shinku Nilvalen**. Meski

didominasi karakter baru, masih ada pula karakter *recurring* seperti **Jibril**, **Izuna Hatsuse** dan **Teto**. No Game No Life Zero meluncur ke bioskop mulai bulan Juli 2017.

Kaito X Ansa

Tengu Kobou / Juli 2017

Studio baru **Tengu Kobou** telah melakukan pekerjaan yang baik lewat *anime* **Nazotokine**. Memang animasinya masih *sub par*, namun mereka mampu mengisi kekosongan lewat konsep *nazo-toki*, yaitu *anime* yang mengajak penontonnya menyelesaikan teka-teki. Kini Tengu Kobou kembali dengan *anime* baru dengan konsep sama yaitu **Kaito X Ansa**.

Belum banyak info yang dibeberkan, namun kali ini karakter utamanya ada dua cowok yaitu **Aen Kaito** dan **Arishin Ansa.** Mereka juga akan ditemani satu karakter misterius yang diperankan pegulat **Tenryuu Genichiro**. Rencananya Kaito X Ansa tayang di bulan Juli 2017.

Katsugeki Touken Ranbu

Ufotable / Juli 2017

Satu tahun sejak pengumuman *anime* Touken Ranbu versi ufotable, dan info yang dibeberkan hanya secuil kecil saja. Setidaknya kita tahu bahwa beberapa **Touken Danshi** yang tampil dalam *anime* ini ada **Izuminokami Kanesada**, **Mutsunokami Yoshiyuki**, **Horikawa Kunihiro**, **Yagen Toshiro**, **Tonbokiri**, dan **Tsurumaru Kuninaga**. **Katsugeki Touken Ranbu** tayang mulai Juli 2017.

Touken Ranbu Hanamaru

Dogakobo / Januari 2018

Sihir **Dogakobo** kembali lagi setelah **Touken Ranbu Hanamaru** mendapatkan *season* 2 pada bulan Januari 2018. Waktu panjang tentu harus dimanfaatkan dengan baik, karena meskipun mampu menyajikan kisah yang mengasyikkan, Dogaobo biasanya sedikit lemah dalam desain karakter. Polesan tambahan tentu akan sangat berguna. 47 Touken Danshi dari *season* pertama akan kembali dan masih akan bertambah. Tak banyak perubahan dari segi staf, termasuk sang komposer *soundtrack* **Kenji Kawai** yang baru saja selesai dengan urusannya di film *live action* **Ghost in the Shell**.

Anonymous Noise

Brains Base / April 2017

Anonymous Noise adalah satu judul *manga* yang biasa saya temui saat main ke toko buku. Dengan *anime*nya yang telah tayang mungkin ini waktu yang tepat untuk mengikutinya. Mengisahkan tentang tiga sekawan **Nino**, **Yuzu** dan **Momo** yang membuat janji satu sama lain. Mereka semua berpisah, namun masih memegang teguh janji itu. Di SMA, Nino mulai tertarik dengan dunia *light music.*

*Hmmm, sounds like **K-ON**?* Mungkin, tapi dalam napas *shojo*. Lihat saja Nino yang nenenteng gitar **Les Paul Cherry Sunburst** yang sama dengan milik **Hirasawa Yui**. Musik dalam *anime* ini pun ditangani oleh kelompok yang sama agar menciptakan suara yang homogen. Jika K-ON punya **Tom-H@ck** dan **BanG Dream** punya **Elements Garden**, maka musik dalam Anonymous Noise digubah oleh **Sadesper Record**. Terdiri dari **NARASAKI** dan **Watchmen** yang juga pentolan **coaltar of the deepers**, mereka punya portofolio musik *anime* yang mentereng dan beragam namun tetap menjaga estetik *cutting edge*. Mulai dari **Aikatsu** hingga **Mawaru Penguindrum** ke **Deadman Wonderland** bahkan **Yosuga no Sora**. *Of course,* kemunculan mereka patut diawasi. Bisa jadi *band boom* kedua bakal dimulai dari Anonymous Noise!

Infini-T Force

Tatsunoko / Oktober 2017

Kami juga pernah menyinggung **Infini-T Force** di ulasan AnimeJapan tahun lalu. Setahun telah berlalu dan kita baru mendapatkan satu *trailer* dan info soal *seiyuu* yang berpartisipasi. *Basically* merupakan **The Avengers** versi **Tatsunoko**, *anime* 3DCG ini akan menampilkan **Seki Tomokazu** (**Gatchaman G-1**), **Sakurai Takahiro** (**Tekkaman**), **Suzumura Kenichi** (**Hurricane Polymar**), dan **Saito Soma** (**Casshern**). Disebutkan bahwa *anime* Infini-T Force bakal memiliki cerita yang berbeda dengan versi *manga* yang terbit lebih dulu.

Time Bokan 24

Tatsunoko / TBA

Sedikit aneh melihat **Time Bokan 24** muncul lagi di AnimeJapan, apalagi karena *anime*nya sudah tayang sejak Oktober tahun lalu. Tapi, Time Bokan 24 baru saja selesai tayang tanggal 18 Maret lalu, dan ternyata kemunculan Time Bokan 24 di sini adalah untuk mengumumkan *season* 2-nya! Dipastikan staf dan *seiyuu* masih

tetap sama, hanya saja belum ada estimasi tanggal tayang. Mungkin di bulan Oktober juga? Patut dinantikan.

HeartXAlgorhythm
N/A / Juli 2017

Tahun 2014 lalu, **Minarai Diva** hadir sebagai *anime* pertama yang ditayangkan secara *live*. Iya, *live*! Minarai Diva disiarkan secara langsung, dimana karakternya melakukan interaksi dengan para penonton, utamanya lewat Twitter. Bahkan, lagu *ending* pun dibuat dengan lirik yang disumbangkan fans hari itu juga!

Nampaknya tren *anime live* mulai mengejar setelah diumumkan lagi satu *anime* berkonsep sama, **Heart x Algorhythm**. *Anime* ini adalah *co-production* antara Jepang dan Tiongkok; menggabungkan konsep *idol* dari kedua negara. Ada dua tokoh, **Kirin** dan **Sai**. Kirin dari Jepang, diisi suarakan oleh **Suzuki Minori** yang melejit sebagai **Freyja Wion** di **Macross Delta**. Sementara itu Sai dari Tiongkok diisi suarakan **Iwai Emiri** dan **Xiao Wu**. Desain karakter seharusnya tidak asing karena merupakan buah tangan **KEI**, ilustrator **Hatsune Miku** *original*. Heart x Algorhythm akan tayang mulai Juli 2017.

Juuni Taisen
Graphinica / TBA 2017

Apa yang lebih menyeramkan dari seorang lelaki bugar yang mengenakan kolor Speedo dengan *suspender* dan telinga kelinci? Ada, yaitu seorang lelaki bugar yang mengenakan kolor Speedo dengan *suspender* dan telinga kelinci *yang tengah asyik membunuhi orang dengan dua pedang di tangannya*. Ternyata sang lelaki bernama **Usagi** merupakan sebuah inkarnasi dari *shio* kelinci dalam zodiak Cina. Ia dan 11 orang lain yang merupakan inkarnasi *shio* lainnya harus saling bunuh demi sebuah permintaan. **Etotama** versi *edgy*, itulah yang bisa saya jelaskan dengan singkat.

Well, hal seperti ini mungkin hanya bisa muncul dari kepala **Nisio Isin**. **Juuni Taisen** adalah seri *anime* terbarunya, diadaptasi dari novel yang ia tulis bersama dengan ilustrator **Nakamura Hikaru**. Sebelumnya mereka juga membuat *manga one shot* berjudul **Doshitemo Kanaetai Tatta Hitotsu no Negai to Wari to Sodemonai 99 no Negai**, yang uniknya masih berhubungan dengan Juuni Taisen. Setelah **Monogatari**, **Medaka Box** dan **Zaregoto**, mari kita lihat bagaimana karya Nisio Isin ke-4 yang menjadi *anime* ini diterima oleh fans; segera di tahun 2017 ini.

Soutai Sekai
Crafter / April 2017

Jepang, tahun 2020. Apa sih obsesi Jepang dengan tahun 2020, selain karena mereka akan mengadakan olimpiade di tahun itu? Ehm, pokoknya di tahun itu hidup cowok bernama **Hazama Shin.** Sementara itu di dunia alternatif lain di waktu yang sama, hidup juga Hazama Shin yang sama. Bedanya, Shin yang satu hidup bahagia, sementara yang satu lagi hidup sengsara. Entah mengapa, kedua versi Shin bisa saling bertemu. Apakah yang akan terjadi selanjutnya?

Dualisme ini yang menjadi premis dari **Soutai Sekai**, *anime* 3DCG produksi **Crafter**, bekerja sama dengan **Hulu**. Patut diperhatikan adalah sutradara **Sakuragi Yuuhei**, yang sebelumnya menjadi pengarah CGI dari **Hana to Alice Satsujin Jiken** dan **Neon Genesis Impacts**, serta kolaborator **Hayao Miyazaki** dalam film pendek **Kemushi no Boro**. Soutai Sekai direncanakan sebagai sebuah OVA dua bagian yang tayang masing-masing mulai 28 April dan 5 Mei. Eksklusif Hulu tentunya. Sayangnya, belum ada rencana bagi Hulu untuk menayangkan Soutai Sekai di luar Jepang. Tentu menimbulkan beberapa pertanyaan ditengah-tengah hegemoni Netflix dan Amazon yang mulai gencar mendanai dan menayangkan *anime* ke khalayak internasional.

Escha Chron
Lerche / TBA

Jarang sekali melihat sebuah resital teater mendapatkan adaptasi *anime*. Namun memang begitu adanya dengan **Escha Chron**. Diperankan **Yasuno Kiyono** dan **Anzai Chika**, Escha Chron menampilkan kisah **Escha** dan **Chron** dari dunia masa depan **Terminal** yang hampa dan monokrom. Terminal merupakan dunia *post-apocalypse*, dan tugas Escha dan Chron-lah untuk menyelamatkan dunia itu; yaitu dengan mengirim mereka kembali ke masa lalu yang disebut dengan **Transit**. Kembali ke *anime*, nantinya bakal ada karakter lain juga yang diperankan **Sato Rina** dan **Wataru Hatano**.

Asagao to Kase-san
Lerche / TBA

Satu judul yang sempat menarik perhatian saya adalah **Asagao to Kase-san.** Tanda-tanda adaptasi dari *manga shojo ai* ini dimulai saat posternya muncul dalam sebuah event khusus bertema *yuri*, dan tak butuh seorang analis untuk memperkirakan bahwa ini bisa berujung ke adaptasi *anime*. Dikarang oleh **Takashima Hiromi**, Asagao to Kase-san mengisahkan tentang pertemuan **Yamada** dengan **Kase** di taman sekolah. Yamada yang senang mengurus bunga *morning glory* di sana nampak tertarik dengan Kase si bintang atletik sekolah. Ternyata, Kase juga

merasakan hal yang sama! Rencananya *anime* produksi **Zexcs** ini bakal tayang di **Youtube**, namun belum ada tanggal pasti.

Hajimete no Gal
NAZ / Juli 2017

Industri *anime* nampaknya mulai menangkap tren *gyaru*, mulai dari kakak beradik **Jougasaki** di Cinderella Girls hingga *anime* **Oshiete Gyaruko-chan.** Nampaknya tren ini masih terus berlanjut lewat *anime* **Hajimete no Gal**, adaptasi *manga* berjudul sama karya **Ueno Meguru**. Hajimete no Gal punya premis yang cukup *lurus*, dimana **Hashiba Junichi** nekat nembak **Yame Yukana** karena dipanasin teman-temannya dan tak mau jadi perjaka selamanya. Yukana, si cewek *gyaru* teman sekelasnya, secara mengejutkan menerima lamaran Jun!

Rencananya Hajimete no Gal bakal tayang sepanjang 10 episode dengan 1 bonus OVA. *As far as trend goes,* saya sendiri lebih memilih untuk sekip yang satu ini karena buat saya Yukana sedikit di bawah standar *gyaru* saya. Gimana ya, terlalu *revealing* gitu deh. Jougasaki bersaudara dan Gyaruko-chan sudah cukup buat saya. Maaf ya.

Mahotsukai no Yome
Studio Wit / Oktober 2017

Dengan *season* 2 Shingeki no Kyojin kekurangan staf sehingga hanya bisa menayangkan 12 episode, kemanakah perginya semua *working force* dari studio cabang Production IG itu? Jawabannya adalah **Mahotsukai no Yome**. Setelah tiga film prekuelnya, adaptasi *anime* dari *manga* karya **Yamazaki Kore** ini siap mengudara di TV sepanjang 24 episode mulai bulan Oktober. Para staf dan *seiyuu* dari film prekuel kembali lagi di *anime* TV ini. Bagi fans yang sudah menantikan kelanjutan kisah **Hatori Chise** di bawah naungan **Elias Ainsworth**, berbahagialah!

Urahara
Crunchyroll / TBA

Apa jadinya jika sebuah *brand fashion* Jepang dari Harajuku membuat sebuah *manga*? Hasilnya adalah sebuah *manga* yang terlihat *striking* dan imut di saat bersamaan, dan *manga* ini kemudian mendapatkan adaptasi *anime*! **Urahara** diadaptasi dari *manga* berjudul **PARK Harajuku: Crisis Team**, kolaborasi antara **Crunchyroll** dan *brand fashion* **PARK Harajuku**. *Manga* ini ditulis oleh **Patrick Marcias** dengan ilustrasi dari **Tanaka Mugi**. Sebagai info, Marcias adalah editor dari majalah **Otaku USA** dan bersama dengan *seiyuu* **Asakawa Yuu** merupakan *host* dari sebuah *webshow* bertajuk **Otaku Verse Zero**. Mmmhhmmm… Belum ada estimasi tanggal rilis dari *anime* yang menceritakan tiga orang gadis yang melawan invasi alien dengan penuh gaya, begitu pula dengan siapa saja yang mengerjakan *anime* ini. Mari nantikan saja, karena saya pribadi cukup menantikan kabar lebih lanjut.

Aku no Gundan
Tatsunoko / April 2017

Pertama kali melihat judulnya saya salah baca dan mengira bahwa judulnya adalah *Aku no Gundam*. Gundam setan? Nampaknya bisa jadi premis yang menarik untuk sebuah *spinoff* Gundam, namun sayangnya judul lengkap *anime* ini adalah **Makeruna! Aku no Gundan**. *Anime* ini punya premis yang mirip dengan **Ika Musume**. Diceritakan ada pasukan setan dari luar angkasa pimpinan **Don**, yang berencana ingin menguasai bumi. Namun, entah mengapa kapal mereka menghilang dan mereka tiba-tiba harus kerja sambilan untuk manusia.

Anime ini adalah adaptasi dari *manga gag 4koma* buatan **Tokui Sora**. Eh… tak salah baca saya? Bukan nama orang yang sama? Ternyata ya! Tahun 2013, *seiyuu* Tokui Sora yang populer sebagai **Yuzurisaki Nero** (**Tantei Opera Milky Holmes**) dan **Yazawa Nico** (**LoveLive**) menerbitkan *manga* Aku no Gundan di majalah **Bushiroad**. Tokui bahkan menulis ceritanya dan menggambar sendiri, *it's a one man show!* Tak berakhir di situ saja, teman-teman Tokui dari **u's** dan **Milky Holmes** pun dipanggil untuk menyanyikan lagu tema dan membawakan narasi dalam *anime*nya. Grup **KAKUWA☆Narrations** ini terdiri dari **Kubo Yurika**, **Iida Riho**, **Uchida Aya**, dan **Sasaki Mikoi**. Apa Tokui ikut ambil peran dalam *anime*nya sebagai *seiyuu*? Sayangnya tidak. Hmmm, padahal **Masumi Asano** saja masih bisa memainkan peran kecil di **Sore ga Seiyuu**.

Chronos Ruler
Project No.9 / Juli 2017

Saat orang berharap ingin memutar waktu kembali, muncul setan-setan pemakan waktu. Untuk melawan mereka, hadir para **Chronos Ruler** yang melawan mereka dalam sebuah pertarungan yang penuh dengan manipulasi waktu.

Anime ini diadaptasi dari *manhua* karya **PONJEA** asal Taiwan. Diproduksi oleh studio **Project No.9** dengan staf dan *seiyuu* asli Jepang. Para staf sudah mengerjakan berbagai proyek *anime high profile*. Penasaran? Ada sutradara **Matsune Masato** (**Chaos Dragon**) yang menulis naskahnya bersama **Yokote Michiko** (**Shirobako**) dan **Yoshino Hiroyuki** (**Sora no Oto**). Desain karakter oleh **Iijima Hiroya** (**Afro Samurai**), **Ikeda Yusuke** (**Girls und Panzer der Film**) sebagai pengarah

artistik, **Takatsu Junpei** (**Persona 3**) sebagai pengarah sinematografi, *and so on*… Perlu saya sebutkan siapa saja *seiyuu*nya? **Ishikawa Kaito**, **Akabane Kenji**, **Fukuyama Jun**, **Kugimiya Rie**, **Ito Shizuka**, sampai **Sugita Tomokazu**. Nampaknya sudah waktunya adaptasi *anime* dari media luar Jepang untuk tidak ditanggapi lagi dengan isapan jempol.

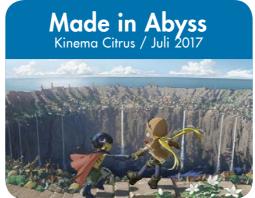
Uma Musume

PA Works / TBA

Orang Jepang senang dengan pacuan kuda. Stadion pacuan kuda Tokyo merupakan *venue* olahraga dengan kapasitas terbesar ketiga di dunia di bawah sirkuit **Le Mans de la Sarthe** dan **Indianapolis**. Popularitasnya menyasar hingga belasan video game dibuat tentang pacuan kuda, hingga yang paling aneh seperti seri **Japan World Cup**. Bahkan kita orang Indonesia pun sempat merasakan popularitas pacuan kuda Jepang lewat *anime* **Makibao**. Meski begitu ada satu hal yang sepertinya belum terlintas hingga hari ini. PACUAN KUDA *MOE*. Kenapa belum ada yang menciptakannya? Dan hal inilah yang dimanfaatkan **Cygames** untuk mengisi pasar *niche* itu lewat **Uma Musume**!

Uma Musume awalnya diumumkan oleh Cygames sebagai judul game yang cukup ambisius dengan grafik yang lumayan mentereng. Kamu akan memilih satu dari sekian banyak kuda ter*moe*fikasi sebagai gadis lucu, dan kemudian melatihnya agar menjadi kuda pacuan tercepat. Tentu saja dalam wujud manusianya, para gadis *moe* ini akan berlari dalam sirkuit oval. Uh… bukannya lebih terlihat seperti balap lari dibanding balap kuda, hanya saja para pelarinya punya telinga dan ekor kuda? *Anyway*, Cygames mempromokan Uma Musume ini lewat sebuah iklan *anime* yang dibuat **PA Works**. Sambutan yang didapat cukup hangat, dan Cygames pun memutuskan untuk kembali mengontak PA Works demi membuat *anime* penuhnya. Belum ada pemberitahuan tambahan, jadi mari tunggu PA Works menyelesaikan **Sakura Quest** dan kira-kira di sekitar situlah mereka akan meneruskan dengan Uma Musume.

Made in Abyss

Kinema Citrus / Juli 2017

Dengan seluruh dunia telah dijelajahi, manusia memindahkan hasrat petualangan mereka menuju bawah tanah. Gua-gua yang disebut **Abyss** ini merupakan rumah dari berbagai spesies makhluk aneh bin ajaib, serta berbagai relik berharga yang menunggu untuk ditemukan. Para **Cave Raider** masuk ke dalam Abyss untuk menjelajahinya. Cave Raider; seperti **Tomb Raider** tapi mereka masuk ke gua. **Rico** yang tinggal di kota **Osu** di tepi Abyss berharap untuk menjadi Cave Raider seperti ibunya. Dan ia pun melakukannya! Rico masuk ke dalam Abyss, dan di kesempatan pertamanya itu ia langsung menemukan robot yang penampilannya mirip anak kecil!

Dari *manga*ka **Tsukushi Akihito**, **Made in Abyss** mendapatkan adaptasi *anime* dari **Kinema Citrus**. Jajaran staf terdiri dari beberapa figur ber*portfolio* solid. Ada sutradara **Kojima Masayuki** (**Black Bullet**), penulis naskah **Kurata Hideyuki** (**The World God Only Knows**), desainer karakter **Kise Kazuchika** (**Ghost in the Shell ARISE**), hingga komposer musik **Kevin Penkin** (**Under The Dog**). Dengan skala masifnya, Made in Abyss patut diantisipasi pada bulan Juli nanti.

Hatena Illusion

N/A / TBA

Pengumuman *anime* **Hatena Illusion** di AnimeJapan tahun ini rasanya cukup membuat haru biru bagi para pembacanya dan juga pengikut **Matsu Tomohiro**. Jika kamu membaca ini di bulan Mei, berarti sudah genap satu tahun sejak meninggalnya penulis yang lebih dulu populer lewat **Mayoi Neko Overrun** dan **Papa no Iu Koto wo Kikinasai**. *Anime* Hatena Illusion ini sudah pasti akan menjadi *tribute* bagi novel yang ia tulis bersama **Yabuki Kentaro** ini. Apalagi karena sampai saat ini pembaca setia digantung tanpa ada kejelasan apakah ada yang ingin melanjutkannya kembali.

Hatena Illusion berkisah tentang ambisi **Shiranui Makoto** untuk menjadi pesulap. Saat kecil ia sangat dekat dengan **Hoshisato Kana**, alias **Hatena**. Hatena adalah anak dari pasangan pesulap **Hoshisato Mamoru** dan **Maive**, yang mana merupakan teman orang tua Makoto. *Naturally*, Makoto pun mengidolakan Mamoru. Ada beberapa hal yang terjadi karena Makoto harus berpisah dengan Hatena, namun mereka akan bertemu lagi. Makoto memutuskan pindah ke Tokyo untuk mempelajari teknik sulap pada Mamoru. Namun saat Makoto bertemu dengan Hatena setelah sekian lama, keadaan tak berjalan mulus di antara mereka berdua…

Sengoku Night Blood

N/A / TBA

Tak habis-habisnya kisah sejarah dari era *sengoku jidai* dieksploitasi ke dalam berbagai proyek *mix media*. Dan kali ini muncul lagi *anime* bertema *sengoku jidai* untuk kesekian kalinya. **Sengoku Night Blood** diadaptasi dari game *smartphone* berjudul sama yang akan rilis di tahun ini. Secara singkat, game ini adalah bagaimana jika **Twilight Saga** terjadi di era *sengoku jidai*. Serius! Bayangkan pasukan vampir yang diwakili oleh **Oda Nobunaga** dan **Toyotomi Hideyoshi**, melawan pasukan *werewolf* pimpinan **Uesugi Kenshin**, **Takeda Shingen**, **Sanada Yukimura**, dan **Date Masamune**. Ya, ini baru namanya perang antara vampir dan *werewolf*, tidak seperti di Twilight. Membedakan antara keduanya pun cukup mudah seperti dalam Twilight. Jika para vampir punya kulit pucat, maka para *werewolf* punya telinga serigala.

Peacemaker Kurogane
White Fox / TBA 2017

Yang satu ini bakal membuat kaget para penikmat *anime* angkatan tua. **White Fox** akan membuat *anime* **Peacemaker Kurogane** yang baru. Kira-kira sudah hampir 14 tahun lamanya sejak terakhir *anime* yang diadaptasi dari *manga* karya **Chrono Nanae** ini hadir di TV. Rencananya akan dibuat sebagai film sepanjang dua bagian.

Peacemaker Kurogane mengisahkan sepak terjang **Ichimura Tetsunosuke** memberantas kejahatan bersama **Toshizo Hijikata** dari **Shinsengumi**, sembari mencari para pemberontak **Choshu** yang menewaskan orang tuanya.

Gamers
Pine Jam / Juli 2017

Gamers yang satu ini bukan toko **Gamers** di **Akihabara** itu, tapi adaptasi dari novel karya **Aoi Sekina** dan **Saboten**. **Pine Jam** akan membuat *anime*nya yang ditayangkan mulai bulan Juli. Menceritakan tentang sekelompok anak SMA yang juga merupakan seorang *gamer*. Ada **Amano Keita** dan **Hoshinomori Chiaki** yang suka debat kusir soal *game*, ketua ekskul game **Tendo Karen**, hingga *closet gamer* merangkap *riaju* **Uehara Tasuku**.

Satu hal yang unik adalah munculnya nama **Uchida Hiroki** sebagai penulis naskah. Uchida merupakan salah satu penulis naskah untuk seri *tokusatsu* **Ultraman X** dan **Orb**. Kita sudah pernah lihat bagaimana Gen Urobuchi menorehkan tajinya di **Kamen Raider Gaim**, namun baru sekarang ini saya mendengar ada penulis *tokusatsu* yang mencoba menulis untuk *anime*; mohon koreksi jika saya salah. *Nevertheless*, saya sendiri merasa tertarik untuk melihat seperti apa hasil karyanya.

Citrus
N/A / TBA

Citrus merupakan buah yang satu jenis dengan jeruk, namun dalam dunia *anime* **Citrus** identik dengan aksi *kinky* antara dua saudari tiri. *Manga* Citrus dari **Saburouta** mendapatkan adaptasi *anime*! Belum banyak info yang dibeberkan sayangnya. Menceritakan cewek *gyaru* **Aihara Yuzuko** yang harus menjalani kehidupan yang baru selepas ibunya menikah lagi. Tak ada lagi kebebasan khas *gyaru* sepantarannya karena Yuzuko kini bersekolah di SMA puteri yang sangat ketat dan kaku. Namun yang paling membuat pusing, kini Yuzuko punya hubungan rumit dengan saudari barunya, **Mei**, ketua OSIS yang sebelumnya jadi musuhnya!

Owarimonogatari
Shaft / Juli 2017

Satu lagi *anime* Monogatari dari Shaft. Kali ini yang diadaptasi adalah buku ketiga **Owarimonogatari** yang menampilkan kisah **Mayoi Hell**, **Hitagi Rendezvous**, dan **Ougi Dark**. Tak banyak yang bisa saya katakan selain, *damn*! Saya rindu melihat **Senjougahara Hitagi** dengan rambut panjang. Memang aneh mendengar itu dari ucapan seorang pecinta rambut pendek, tapi buat saya rambut panjang lebih cocok untuk Gahara-san.

Thunderbolt Fantasy Shoshi Ikken
PILI, Nitroplus, GSC / TBA 2017

Nitroplus mengumumkan sebuah proyek *spinoff* dari serial wayang potehi **Thunderbolt Fantasy** dengan judul **Shoshi Ikken**. Belum diputuskan bentuk dari *spinoff* ini, namun bisa dipastikan akan mengadaptasi *chapter* milik **Shā Wú Shēng** dari novel **Gaiden**-nya. Selain itu Gen Urobuchi juga akan menambahkan cerita baru untuk **Shāng Bù Huàn**.

Shoshi Ikken ini berbeda dengan *season* 2 yang bakal tayang di tahun 2018 nanti. Tapi yang pasti Shoshi Ikken bakal sama-sama lebay dan heboh ala-ala sinema silat *wuxia*.

Pop Team Epic
Kamikaze Douga / Oktober 2017

APA?!!!! *ANIME* POP TEAM EPIC?!!!!

Saat diumumkan pada AnimeJapan, banyak orang yang mengira **bkub** *trolling* lagi. Ternyata mereka salah.

Bisakah Ghost in the Shell mengulang kesuksesan Edge of Tomorrow sebagai adaptasi sukses dari media Jepang? Kami mencari tahu lewat artikel crossover berikut ini.

Saat **Scarlett Johansson** dilaporkan akan memerankan **Mayor**, banyak orang yang tiba-tiba jadi gila. Mayor menjadi korban selanjutnya dari praktik *whitewashing*, yaitu dimana seorang aktris/aktor berkulit putih memainkan karakter etnis dunia. Kita seperti diajak untuk kembali mengingat saat **Justin Chatwin** memerankan **Son Goku** di film **Dragon Ball Evolution**. Ada suara-suara penolakan dari fans lama, namun tak lebih besar dari para jurnalis perfilman Amerika yang senantiasa mengagendakan pentingnya kebhinekaan dalam industri film **Hollywood**. Dari situ, keadaan menjadi semakin parah hingga berita apapun yang terbit soal **Ghost in the Shell** seakan menjadi kampanye hitam.

Serius, tak ada hari yang terlewat bagi saya tanpa melihat berita kontroversial dari Ghost in the Shell. Inilah kali kesekian industri film kesohor Amerika itu menyambangi Jepang untuk mencari inspirasi cerita, kini giliran *mangaka* **Shirow Masamune** yang kena getahnya. Bagi **Paramount** dan **Dreamworks**, memilih Ghost in the Shell nampaknya ada alasan yang sangat kuat. Ini adalah sebuah serial sains fiksi *cyberpunk* yang sangat berpengaruh dan punya status *cult*. **Wachowski bersaudara** sang pencetus **The Matrix** pun mengaku GitS menjadi inspirasi mereka. Hingga hari ini pun GitS masih punya pengikut yang kuat dan memiliki berbagai adaptasi *anime*. Misalnya saja seri film *original* dan **Innocence** karya **Mamoru Oshii**, serial TV **Stand Alone Complex** yang ditukangi **Kamiyama Kenji**, hingga yang terbaru adalah kumpulan film dan serial TV yang membentuk *universe* **ARISE**. Ghost in the Shell punya segala sesuatu yang bisa kamu temukan dalam sebuah kisah *cyberpunk*: *cyborg*, *hacking*, setting futuris *retro*, lampu neon, nuansa distopia kusam, mobil, senjata api, hingga konsep-konsep *post-humanity* yang mempertanyakan nilai-nilai kehidupan.

Hal-hal di atas nampaknya menjadi pertimbangan yang bulat bagi Hollywood membuat film *live action* Ghost in the Shell. Namun dari awal produksi hingga akhir, seperti yang sudah disebutkan di atas, penuh dengan berita miring, entah benar atau tidak. Hal ini tentu berdampak saat GitS ditayangkan. Penjualan tiket terasa lesu, dimana Paramount secara tak langsung menyalahkan *bad press* namun persaingan *box office* Amerika memang cukup sulit karena harus saling sikut dengan **The Boss Baby**, **Power Rangers**, hingga **Beauty and the Beast**. Kritik pun silih berdatangan, mengeluhkan justifikasi *whitewashing* dalam cerita serta konsep yang dieksekusi dangkal. Meski begitu, di Indonesia sendiri saya melihat cukup banyak yang memberikan ulasan positif. Bioskop pun tak sesepi yang saya harapkan saat menontonnya di hari Minggu, dengan setengah kapasitas studio terisi (*then again* penonton Indonesia lebih suka nonton **Danur** dibanding film lainnya). Di Jepang pun GitS diterima dengan lebih hangat dan bahkan sempat meraih rating besar melampaui film *original*nya.

Jadi pertanyaannya adalah, apa yang terjadi? Apa yang menyebabkan momen dimana fans *anime* mulai merasa diperhatikan, berubah menjadi serangkaian kejadian yang memicu perdebatan layaknya sengketa pilkada?

Film Ghost in the Shell, layaknya semua jenis adaptasinya, menampilkan sepak terjang kelompok anti teroris *cyber* **Section 9** dalam sebuah dunia dimana batas antara manusia dan mesin sudah tak memiliki arti lagi. Tim ini diawasi oleh **Aramaki Daisuke**, dengan operasi lapangan dikomandoi langsung oleh Mayor **Mira Killian**. Tunggu, bukan **Kusanagi Motoko**? Disebutkan bahwa setahun yang lalu, Mayor merupakan korban serangan teroris *cyber* dan tubuhnya hancur lebur. Ia diselamatkan oleh **Hanka Robotics** yang menyimpan otak organik Mayor di dalam sebuah tubuh *cyborg*. Jiwa manusia (**Ghost**) di dalam tubuh artifisial (**Shell**) merupakan sebuah konsep yang selalu muncul dalam setiap cerita GitS.

Mayor sendiri tidak memiliki kendali penuh atas tubuhnya karena **Cutter** sang CEO Hanka menginginkan Mayor untuk dilatih sebagai seorang tentara, walaupun **Dr. Ouelet** yang memimpin operasi pemindahan otak Mayor menolak keras. Nasi sudah jadi bubur, setahun kemudian Mayor sudah menjadi pemimpin operasi Section 9. Tindak-tanduk Mayor yang sering bergerak berdasarkan insting tanpa mengindahkan perintah tentu membuat pusing para atasan, mulai dari Aramaki, Cutter, hinga Ouelet yang harus selalu memperbaiki kerusakan tubuh Mayor.

Sebuah kasus baru ditangani oleh Section 9 dimana seorang teroris *cyber* bernama **Kuze** melakukan *hacking* pada Ghost orang lain dan menggunakan mereka untuk membunuh beberapa pejabat tinggi Hanka. Mayor, seperti biasanya, mencoba menelusuri Kuze dengan cara-cara yang berbahaya. Penelusuran itu membuatnya penasaran dengan motif Kuze yang punya maksud tersendiri. Hal ini pun semakin diyakininya setelah bertemu langsung dengan Kuze dalam sebuah penyergapan. Kuze menyebutkan ada sebuah rahasia yang disembunyikan oleh Hanka; segala sesuatu yang Mayor ketahui adalah sebuah kebohongan, termasuk identitasnya sendiri. Apa yang dikatakan Kuze membuat Mayor semakin bertanya-tanya; mana yang benar dan mana yang palsu? Siapa yang kini bisa dipercaya olehnya? Dan apa maksud dari kehidupan Mayor saat ini?

Untuk mengulas Ghost in the Shell, ada beberapa pertanyaan yang harus dijawab. Apakah adaptasinya setia? Untuk beberapa hal, ya, dan juga tidak.

Pencipta: Shirow Masamune
Sutradara: Rupert Sanders
Produser: Avi Arad, Ari Arad, Michael Costigan, Steven Paul
Produser Eksekutif: Fujimura Tetsuya, Ishikawa Mitsuhisa, Noma Yoshinobu, Jeffrey Silver
Naskah: Jamie Moss, William Wheeler, Ehren Kruger
Casting: Lucy Bevan, Liz Mullane, Miranda Rivers
Pengarah Sinematografi: Jess Hall
Pengarah Artistik: Matt Austin, Richard L. Johnson, Erik Polczwartek
Kostum: Kurt and Bart
Editing: Billy Rich, Neil Smith
Musik: Lorne Balfe, Clint Mansell
Lagu Tema: Kenji Kawai
Mira Killian: Scarlett Johansson
Aramaki Daisuke: Takeshi Kitano
Batou: Pilou Asbæk
Togusa: Chin Han
Dr. Ouelet: Juliette Binoche
Kuze: Michael Pitt
Ishikawa: Lasarus Ratuerte
Saito: Izumihara Yutaka
Borma: Tawanda Manyimo
Ladriya: Danusia Samal
Cutter: Peter Ferdinando
Dr. Dahlin: Anamaria Marinca
Geisha: Fukushima Rila
Kusanagi Hairi: Momoi Kaori
GHOST IN THE SHELL
Paramount, Dreamworks / Aksi, Sci-Fi

"...[Ghost in the Shell] fits in the shell of a Hollywood movie..."

- Hideo Kojima

Teks: mca_trane, ikarifseiei
Layout: mca_trane

Walaupun tak bisa dibilang mirip dengan film original Mamoru Oshii, film *live action* ini mengambil berbagai elemen dari setiap seri *manga* dan *anime* Ghost in the Shell. Kontinuitas film Mamoru Oshii, kontinuitas **Stand Alone Complex**, dan kontinuitas **ARISE** digabung sehingga menjadi setumpuk *fanservice* dari awal sampai akhir. Bahkan detail-detail kecil pun mampu direka ulang dengan tepat dan memberikan senyum bagi para fans setia. Saya tak bisa sebutkan semuanya di sini, karena mengulasnya akan makan waktu yang sangat lama. Beberapa adegan merupakan *remake* dari film *original*, seperti pada adegan *shelling* di *intro* dan juga adegan kejar-kejaran yang berujung di sebuah kolam. *Homage* seperti ini bisa menjadi bukti kuat bagaimana sutradara **Rupert Sanders** mencoba untuk tetap setia pada materi asli. Hanya saja ada beberapa aspek yang tidak selaras dengan *lore* GitS secara keseluruhan. Apa ada alasan khusus untuk menampilkan karakter baru bernama **Ladriya** dibanding **Paz**? Saya rasa tidak ada signifikansi yang kentara, yang mana akan saya jelaskan di poin berikutnya. Kemudian nama Mira Killian sendiri, namun ada sebuah justifikasi yang cukup logis. Tak bisa saya ceritakan walaupun kamu pasti bisa menebaknya, jadi lebih baik ditonton saja sendiri untuk mengetahui alasan mengapa Mayor kini dinamai Mira Killian.

Dari visual tentu tak usah diragukan. Nuansa *cyberpunk* terasa sangat kuat lewat imaji-imaji futuristis yang gelap dan *somber*, dipadukan dengan gemerlap neon dan hologram dari gedung pencakar langit. Estetika GitS seakan menjadi reka ulang dari dunia **Blade Runner**. 3DCG pun banyak didominasi oleh efek-efek pendukung, misalnya untuk *optical camo*. *Practical effect* dari **Weta Workshop** nampak mendominasi, dimana mereka membuat puluhan tubuh *cyborg* yang digunakan selama produksi film.

Seperti yang sudah sering disinggung di sini, *whitewashing* menjadi masalah yang senantiasa dikampanyekan oleh media-media luar soal GitS. Namun buat saya itu hanya bagian kecil. Masalah utama dari GitS yang sebenarnya adalah, untuk ukuran sebuah cerita yang dikenal lewat berbagai tema filosofisnya, film ini terasa lebih dangkal dari yang diharapkan. Mayor yang seharusnya mengeksplor apa artinya hidup dan juga ide-ide *post-humanism* tentang harmoni antara jiwa-raga serta *free will*, pada akhirnya lebih disederhanakan menjadi sebuah *quest* untuk mencari identitas asli Mayor. Pemilihan Kuze sebagai sosok antagonis pun karena dilatar belakangi hubungan yang ia punya dengan Mayor, layaknya pada **SAC 2nd Gig**. Dan kalau boleh jujur, sosok Kuze tidak terlihat sebagai antagonis yang *memorable*. Film Ghost in the Shell ini mengambil sudut pandang yang besar pada sosok Mayor. Semuanya tentang Mayor di sini. Walaupun kita senantiasa melihat aksi tim Section 9 secara keseluruhan, seluruh *spotlight* ada pada Mayor sehingga ada tidaknya tim Section 9 tidak berpengaruh banyak. Makanya ini juga yang menjadi faktor mengapa peniadaan sosok Paz tidak ada artinya.

Jadi apa hasil dari semua kelebihan dan kekurangan di atas? Ghost in the Shell seperti tak bisa memilih antara ingin menjadi film yang setia dengan karya aslinya, atau hendak mencoba suatu hal yang baru seperti setiap iterasi *anime*nya. Setiap aspek nampak dikerjakan setengah-setengah; ingin meniru film Mamoru Oshii tapi menambah berbagai elemen dari SAC dan ARISE, lalu ingin membuat sesuatu yang berbeda pun masih terlalu banyak mengandalkan *homage*. Padahal jika ingin sukses dalam adaptasi media dari Jepang, harus ada totalitas dan kubu yang harus dipilih. Kalau ingin adaptasi setia, ikuti setiap aspek tanpa terkecuali. Kalau ingin apropriasi dengan penonton barat, jangan ragu untuk mengubah yang bisa diubah. **Edge of Tomorrow** merupakan contoh sukses mengapropriasi *light novel* ke dalam sebuah *blockbuster action flick*; dan saya rasa tidak ada salahnya jika Rupert Sanders dan kawan-kawan mengambil beberapa pelajaran dari film **Tom Cruise** itu.

Namun jika kamu menonton GitS sesuai dengan apa yang disajikan, film ini masih bisa dinikmati dan cukup *enjoyable*. Ia punya visual apik dan sekuens aksi oke. Untuk yang satu ini saya harus setuju dengan **Hideo Kojima** yang menyempatkan diri mengulas GitS, yang mana ia menyebutkan bahwa film ini "*fits in the shell of Hollywood movie*." Dengan segala kekurangannya Ghost in the Shell masihlah merupakan sebuah entri solid dari film Hollywood bertema *cyberpunk*. Ia juga bisa menjadi pemanasan yang bagus sembari menunggu sekuel Blade Runner yang menampilkan **Harrison Ford** dan **Ryan Gosling**.

Berbalik dengan apa yang "kritikus" gadang-gadang sebagai sebuah *box office flop*, Ghost in the Shell tercatat mampu meraup keuntungan mencapai 124 juta US Dolar dari penayangannya di seluruh dunia. Seperti disebutkan sebelumnya, persaingan domestik yang ketat membuat GitS terlihat seperti sebuah film gagal dengan pemasukan box office yang lesu di awal. Toh setidaknya terkompensasi dari negara lain.

Well, that's that. Saya sendiri lebih merekomendasikan film ini untuk penonton awam atau mereka yang hendak mencoba masuk ke *universe* Ghost in the Shell untuk pertama kali. Jika menyukainya, mereka bisa langsung mencoba berbagai seri *anime*nya. Kalau versi film Mamoru Oshii atau serial SAC terasa berat, mungkin bisa memulai dahulu lewat ARISE.

ARAMAKI DAISUKE
Takeshi Kitano

MIRA KILLIAN
Scarlett Johansson

BATOU
Pilou Asbæk

TOGUSA
Chin Han

LADRIYA
Danusia Samal

SAITO
Izumihara Yutaka

ISHIKAWA
Lasarus Ratuerte

BORMA
Tawanda Manyimo

ikarifseiei

Ghost in the Shell sudah menjadi sebuah legenda dalam dunia animasi Jepang. Film yang dibuat oleh Mamoru Oshii dan diadaptasi dari *manga* buatan Masamune Shirow ini memprediksi kejadian yang bisa timbul di masa depan, tentang "Bagaimana jika sebuah mesin mempunyai jiwa dan berpikiran layaknya manusia biasa?" dan paranoia pengendalian masyarakat oleh beberapa pihak atas nama teknologi di tahun 1995. Pertanyaan tersebut seolah semakin relevan 22 tahun setelahnya, dimana Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan semakin pintar dari hari ke hari dan pengawasan oleh berbagai macam organisasi tertentu lewat teknologi cerdas yang kita pakai sehari-hari. Ghost in the Shell juga terkenal berkat visinya dalam membawakan tema spiritual dan psikologi dalam bahasa visual yang penuh dengan *action* di sana-sini. Karena film ini berani berbuat lebih dan sangat maju untuk ukuran 1995, pembuat film langsung beramai-ramai mengikuti semangat yang dibawakan Ghost in the Shell, dan yang paling menonjol tentu saja The Matrix.

Wajar jika tiba-tiba beberapa orang marah, karena Ghost in the Shell diadaptasi menjadi film Hollywood dengan pameran ala film Hollywood kelas A. Ditambah dengan penuduhan *whitewashing* yang mengubah semua karakter yang harusnya beretnis Jepang menjadi karakter Amerika Serikat dan Eropa. Apalagi karena latar tempat yang masih berada di Jepang (atau mungkin kawasan di sekitar Asia) juga turut dipermasalahkan. Sebenarnya dua permasalahan tersebut bukanlah sebuah masalah yang besar kalau kita memahami dua hal. Pertama, kemampuan artis Jepang belum sampai di level yang bisa memerankan Mayor dengan fasih dan solid. Kedua adalah kota-kota besar di Asia seperti Tokyo atau Hongkong sudah didiami oleh banyak orang asing yang bekerja dan membangun bisnis di sana. Malah pemerintahan Jepang sedang mengusahakan agar lebih banyak orang asing datang ke Jepang, sehingga membuat relevansi latar waktu dan tempat dari film ini sudah cocok dengan kehidupan di masa depan.

Dari hal di atas setidaknya ada suatu konsep yang harus dimengerti oleh penonton sebelum menilai film ini bahwa film ini memang berbeda dari versi Mamoru Oshii dan tidak bisa dibandingkan dengan versi *anime*nya yang memang sudah masuk

ke status *cult* tanpa ada gugatan sama sekali (jadi jangan ngamuk kalau misalnya di film ini tidak ada **Tachikoma**). Ibarat sedang merakit mobil, referensi Ghost in the Shell di jaman dahulu adalah komponennya dan Rupert Sanders diberikan kebebasan untuk memilih komponen mana yang cocok dengan visi dia. Yang penting mobilnya bisa jalan dan bergerak secara mulus. Toh, fundamental cerita dari Ghost in the Shell adalah bagaimana seseorang tidak akan merasa hidup jika tidak ada ruh di dalam tubuhnya, begitu juga sebaliknya dengan medium ketakutan akan teknologi yang semakin mengaburkan ruh murni dan ruh buatan.

Untungnya, Sanders memainkan konsep fundamental tersebut dengan baik dan mempunyai semangat yang sama dengan film aslinya. Musik *new age* yang menambah kesan spiritual: hadir. Lanskap kota yang digambarkan dengan futuristik tetapi menyeramkan: hadir. Konsep manusia super canggih dan manusia yang melawan teknologi tersebut: hadir. Berbagai macam adegan ikonik dari film aslinya: hadir. Topeng robot *geisha* yang menyeramkan: hadir.

Perbedaan yang terlihat dari GitS buatan Sanders muncul di cerita. Cerita yang dibawakan oleh Sanders memang terasa berbeda di beberapa sisi, namun itu bisa dimaafkan karena ia tahu bahwa film ini adalah film Hollywood yang bernilai besar. Untuk itu ia harus mengalibrasi beberapa cerita supaya bisa ditonton oleh orang umum yang malas mikir; menganggap bahwa versi Mamoru Oshii terlalu berat dan harus ditonton lebih dari sekali untuk mengerti maksud dan simbolismenya. Kalibrasi tersebut diatur dengan sedemikian rupa agar penonton kasual dapat mencerna isi dari film ini tanpa harus menonton karya aslinya.

Kalibrasi di atas membuahkan kejutan pada penonton yang sudah lama menonton film ini, seperti selipan drama di tengah film yang cukup membuat saya tertegun sesaat dan menikmati sesi dramanya. Unsur drama yang digenjot di beberapa bagian juga mampu menimbulkan teori eksistensialisme dan keraguan akan diri sendiri tanpa harus terlihat berat dan ambisius, yang dapat memusingkan penonton sekaligus mudah dicerna oleh penonton awam.

Visual yang ditampilkan dalam film ini juga dengan sangat gamblang menggambarkan konsep futuristik yang dibalut dengan paranoia sosial dan komersialitas seperti Blade Runner. Berbagai macam tampilan dalam film ini juga terlihat nyata dengan menyatukan lokasi yang riil serta imaji CGI untuk membuat kesan artifisial nan nyata yang diagungkan oleh GitS.

Para artis yang berperan dalam menjalankan film ini juga bukan hanya mirip dari segi penampilan tapi juga mampu membawa peran dalam film GitS terdahulu dengan baik, terutama Scarlett Johansson yang berperan sebagai Mayor. Lewat aksi dan aktingnya Scarjo seolah memberitahukan kepada penonton bagaimana rasanya menjadi sebuah mesin yang mempunyai jiwa seperti manusia. Scarjo benar-benar sangat bergairah dan menjiwai menjadi seorang Major menjadikan film ini adalah penampilan terbaik Scarjo dalam sebuah film setelah **Under The Skin** dan **Lost in Translation**.

Konsep Ghost atau ruh yang ada dan mendukung satu sama lain membuat GitS versi Rupert Sanders menyenangkan dan seru untuk disimak. Mungkin porsi berpikir dari film ini tidak seekstrim film aslinya, tetapi agar *legacy* GitS yang asli tetap hidup dan untuk menggaet penggemar baru GitS yang akan penasaran dan mencoba karya aslinya, maka berbagai macam modifikasi dimunculkan untuk membuat cerita lebih gampang dimengerti. Pantas saja Masamune Shirow senang dengan GitS versi Sanders karena ia bisa memberikan ruh baru dan tetap sejalan dengan visi GitS di era lampau dalam kemasan yang lebih modern serta relevan di era sekarang.

THE TIMELINE

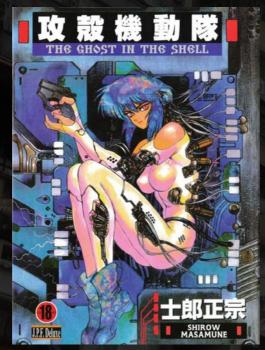
Ada banyak derivatif karya dalam dunia Ghost in the Shell, dan masing-masing memiliki kontinuitasnya sendiri. Berikut ini adalah beberapa karya utama yang dirilis.

Terdapat empat universe utama dalam Ghost in the Shell yang dikenal luas oleh fans. Umumnya bisa dibedakan dari sutradaranya namun tidak selalu seperti itu.

Masamune Shirow Universe

Mamoru Oshii Universe

SAC Universe

ARISE Universe

KOKAKU KIDOTAI

Masamune Shirow Universe

Penerbit: Kodansha
Cerita: Masamune Shirow
Gambar: Masamune Shirow

Inilah *manga* asli dari Ghost in the Shell yang dikarang oleh Masamune Shirow. Di Jepang Ghost in the Shell selalu memiliki judul asli **Kokaku Kidotai**, sementara nama Ghost in the Shell yang melekat lebih erat di benak fans digunakan sebagai *small print* atau terjemahan dalam versi barat. Masamune mengaku nama Ghost in the Shell disadur dari **The Ghost in the Machine** karya **Arthur Koestler** sebagai inspirasinya. Karena Masamune juga dikenal sebagai seorang ilustrator *hentai*, ada berbagai adegan eksplisit yang terselip sehingga harus disensor di rilisan barat.

Terdapat tiga *tankobon* yang sudah dirilis: **Ghost in the Shell**, **Man-Machine Interface**, dan **Human-Error Processor**. Tankobon pertama Ghost in the Shell tidak memiliki cerita yang berbeda dengan versi film Mamoru Oshii ataupun *live action*. Masih menceritakan tentang sepak terjang Mayor Kusanagi dan tim Section 9 dalam perburuan Puppetmaster. Dalam Man-Machine Interface, Mayor dengan kekuatan barunya harus menyeimbangkan kehidupan baru sebagai investigator swasta sembari memberantas teroris *cyber* di seluruh dunia. Human-Error Processor berisi empat cerita pendek yang menghubungkan *tankobon* Ghost in the Shell dan Man-Machine Interface.

GHOST IN THE SHELL

Mamoru Oshii Universe

Produksi: Production IG, Manga Entertainment
Sutradara: Mamoru Oshii
Naskah: Ito Kazunori
Musik: Kenji Kawai
Lagu Tema: Kenji Kawai, Fang Ka Wing, Passengers

Film tahun 1995 ini merupakan salah satu dari beberapa anime terbaik sepanjang masa. Ghost in the Shell karya Mamoru Oshii ini mengambil basis yang kuat dari *manga original* lalu membuatnya menjadi makin kompleks namun tetap menantang untuk diikuti. Masih menceritakan usaha Mayor dan tim Section 9 mengejar Puppetmaster, dengan beberapa penyesuaian yang menandakan ciri khas sang sutradara.

Ghost in the Shell diproduksi dengan *budget* tinggi dan teknologi canggih. Elemen visual seperti sekuens 3DCG dan kamuflase optik dibuat dengan teknik animasi termutakhir. Tata suara memiliki kualitas tinggi dan mampu membuat penonton merinding. Dalam urusan musik, *anime* ini menjadi *staple* dengan menampilkan musisi-musisi kawakan. Mulai dari **Kenji Kawai** dengan *theme song* orkestral mistisnya, sampai kolaborasi obskur antara **U2** dan **Brian Eno** dalam grup **Passengers**.

STAND ALONE COMPLEX

SAC Universe

Produksi: Production IG
Sutradara: Kamiyama Kenji
Naskah: Kamiyama Kenji
Musik: Yoko Kanno
Lagu Tema: Origa, Scott Matthew, jillmax, Ilaria Graziano, Steve Conte

Di antara semua seri Ghost in the Shell, nampaknya Stand Alone Complex yang dikenal luas oleh para fans. Kelebihan ini dapat diatribusikan pada sang sutradara merangkap penulis naskah **Kamiyama Kenji** yang menciptakan kontinuitasnya sendiri. **Yoko Kanno** kini menangani *soundtrack*nya. Tentu Yoko Kanno *being* Yoko Kanno, ia membawa serta teman-teman musisinya sebagai pengisi lagu tema.

SAC terdiri dari dua *season*: Stand Alone Complex atau **The Laughing Man**, dan 2nd Gig atau **Individual Eleven**. Masing-masing *season* dikompilasikan ke dalam sebuah film OVA. Stand Alone Complex menceritakan tentang teroris *cyber* yang mengontak Mayor tentang konspirasi antara perusahaan *micromachine* dengan pemerintah Jepang untuk mendongkrak harga obat. Sementara itu, 2nd Gig membenturkan Section 9 dengan kelompok Individual Eleven yang mencoba membunuh perdana menteri Jepang dan menghasut pengungsi perang dunia di pulau **Dejima** untuk memberontak.

INNOCENCE

Mamoru Oshii Universe

Produksi: Production IG, Studio Ghibli
Sutradara: Mamoru Oshii
Naskah: Mamoru Oshii
Musik: Kenji Kawai
Lagu Tema: Kenji Kawai

11 tahun sejak film Ghost in the Shell, Mamoru Oshii kembali melanjutkan kisah Mayor dalam film bertajuk **Innocence**. Juga dikenal sebagai **Ghost in the Shell 2**, Innocence mengambil elemen dari *chapter* **Robot Rondo** dan **Phantom Fund** dalam *manga*. Tim Section 9 kini menginvestigasi serangkaian kasus kematian yang diakibatkan malfungsi *gynoid*. Mereka menduga bahwa *gynoid* tersebut telah di*hack* dan dimasukkan Ghost manusia secara ilegal.

Innocence mendorong terobosan teknologi animasi lebih jauh lagi. Kali ini Production IG menggandeng **Studio Ghibli** untuk menciptakan sebuah hibrida antara animasi 2D dan 3D. Mamoru Oshii sendiri tidak tertarik untuk membuat *anime full* 3D saat itu. Kenji Kawai masih dipilih sebagai komposer musik dengan mempertahankan *influence* dari film pertama. Untuk lagu tema Kenji Kawai membuat lagu **Follow Me,** *reprise* dari lagu karya **Demis Roussos.**

SOLID STATE SOCIETY

SAC Universe

Sutradara: Kamiyama Kenji
Naskah: Kamiyama Kenji, Suga Shotaro, Sakurai Yoshiki
Musik: Yoko Kanno
Lagu Tema: Yoko Kanno

Film **Solid State Society** menjadi penutup dari *universe* SAC setelah menerbitkan dua *season anime* dan dua OVA kompilasi. Masih ditukangi kru yang sama, dan kali ini Kamiyama Kenji dibantu oleh **Suga Shotaro** dan **Sakurai Yoshiki** dalam prnulisan naskah.

Dalam Solid State Society, Mayor Kusanagi telah berpisah dari Section 9. Terdapat beberapa kasus bunuh diri yang melibatkan pengungsi dari **Siak** yang ditangani oleh Section 9, dan berujung pada pengejaran seorang agen Siak yang merencanakan aksi terorisme. Batou dan Mayor gagal menangkap agen yang tewas saat pengejaran. Mayor berpesan pada Batou untuk menjauhi **Solid State Society**. Keadaan belum selesai karena Section 9 menduga ada **Puppeteer** yang mendalangi aksi bunuh diri masal itu, serta Togusa yang tiba-tiba menadah 16 anak korban penculikan. Semua kasus ini saling terhubung dan berujung pada entitas misterius bernama Solid State Society...

ARISE

ARISE Universe

Produksi: Production IG
Sutradara: Kise Kazuchika
Naskah: Ubukata Tow
Musik: Cornelius
Lagu Tema: Cornelius, salyu, Aoba Ichiko, Sean Lennon, Takahashi Yukihiro, METAFIVE

Sebelum kemunculan *live action* Hollywood, ARISE menjadi seri GitS yang mendapatkan respons beragam. Tentu adanya serial GitS baru merupakan kabar baik, namun terdapat perubahan radikal untuk menjaring fans-fans muda. ARISE terasa sebagai sebuah *origin story* dari Mayor Kusanagi dan juga tim Section 9, yang dikemas dalam sebuah OVA 4 episode. Kali ini **Kise Kazuchika** menjadi sutradara dengan naskah ditulis **Ubukata Tow**. Musisi elektronik *cutting edge* **Cornelius** menyusun *soundtrack* dan lagu tema bersama penyanyi lainnya: **salyu**, **Aoba Ichiko**, **Takahashi Yukihiro** dan **METAFIVE**, bahkan **Sean Lennon** sekalipun. Ya, anak dari **John Lennon** dan **Yoko Ono** tampil perdana dalam *anime*.

Empat OVA tersebut: **Ghost Pain**, **Ghost Whispers**, **Ghost Tears** dan **Ghost Stands Alone** menceritakan tentang bagaimana Mayor Kusanagi bertemu dengan anggota Section 9 lain hingga organisasi itu terbentuk. Antagonis dari setiap OVA berbeda-beda, namun terhubung oleh satu virus bernama **Firestarter** yang memberikan ingatan palsu.

ALTERNATIVE ARCHITECTURE

ARISE Universe

Produksi: Production IG
Sutradara: Kise Kazuchika
Naskah: Ubukata Tow
Musik: Cornelius
Lagu Tema: Sakamoto Maaya, salyu, Aoba Ichiko, Sean Lennon, Takahashi Yukihiro, METAFIVE

Empat OVA ARISE ditayangkan ulang dalam *anime* TV **Alternative Architecture** pada tahun 2015. Tidak ada yang berbeda, selain meringkas semua OVA tersebut dan menayangkannya dalam urutan terbalik; dimulai dari Ghost Stands Alone dan diakhiri Ghost Pain. Namun selain itu ada lagi episode tambahan berjudul **Pyrophoric Cult**. Setiap episode dibagi dalam dua bagian, sehingga total ada 12 bagian; pas satu *cour*.

Dalam **Pyrophoric Cult**, Section 9 mulai terbiasa dengan pola infeksi Firestarter serta memiliki penangkal tersendiri. Mereka juga mulai mengendus *broker* dari virus tersebut dan siap memancingnya. Namun Section 9 malah mendapatkan tugas kecil dalam operasi penjaringan tersebut.

SHIN GEKIJOBAN

ARISE Universe

Produksi: Production IG
Sutradara: Kise Kazuchika
Naskah: Ubukata Tow
Musik: Cornelius
Lagu Tema: Sakamoto Maaya

Kisah dari ARISE diakhiri dalam film **Ghost in the Shell: Shin Gekijoban**. Di dalam Shin Gekijoban, seluruh OVA dan juga *anime* TV ARISE dihubungkan dalam sebuah cerita konklusif yang mengakhiri perburuan Firestarter oleh Section 9. Namun semua ini diawali oleh kejadian menggemparkan dimana perdana menteri Jepang tewas terkena bom di kantornya sendiri. Sekali lagi Section 9 harus menyelidiki kasus ini dibantu oleh **Fujimoto Osamu**, anak dari perdana menteri. Keadaan makin rumit karena ada seseorang yang menggunakan tubuh palsu Mayor untuk menghasut keadaan.

GHOST IN THE SHELL

LAYAKNYA SOLID SNAKE, SEMBILAN CYBORG INI DITARIK KEMBALI KE MEDAN PERTEMPURAN UNTUK SATU MISI TERAKHIR

CYBORG 009

CALL OF JUSTICE

ISHIMORI PRO., PRODUCTION IG, SIGNAL.MD, OLM

AKSI, SCI-FI

Seorang jurnalis bernama **Lucy Davenport** berkunjung ke **Texas** untuk menemui seorang ilmuwan **Isaac Gilmore** yang tinggal di ladang bersama sembilan orang lainnya. Mereka: **Ivan Whisky**, **Jet Link**, **Françoise Arnoul**, **Albert Heinrich**, **Geronimo Jr.**, **Chang Changku**, **Great Britain**, **Pyunma**, dan **Shimamura Joe**, disinyalir bukanlah manusia biasa. Davenport mengkonfirmasi hal tersebut lewat beberapa data yang ia kumpulkan dari catatan ayahnya.

Memang benar adanya bahwa kesembilan orang itu bukan sepenuhnya manusia. Dahulu kala mereka diculik oleh organisasi **Black Ghost** dan diubah menjadi *cyborg* dengan kekuatan unik. Namun, mereka memilih untuk melawan kelompok yang berniat menguasai dunia itu. Dengan bantuan Gilmore, kesembilan *cyborg* kemudian berbalik menyerang dan berhasil menggulingkan Black Ghost. Terhitung sejak Perang Dingin, kelompok *cyborg* berkode nol-nol-sekian itu berhasil mencegah berbagai malapetaka yang mengancam dunia. Meski begitu, dunia masih merasa takut dengan kehadiran para *cyborg*. Keadaan ini pun diperparah setelah para *cyborg* "membiarkan" kota **Dubai** dijatuhi bom nuklir, walaupun mereka berhasil mencegah ledakan di berbagai kota lain. Inilah yang menjadi alasan mengapa Gilmore dan para *cyborg* mengasingkan diri di Texas untuk menjalani hidup normal yang selalu didambakan.

PENCIPTA: Ishinomori Shotaro
SUTRADARA: Kamiyama Kenji, Kakimoto Kodai
NASKAH: Doki Harumi
SCREENPLAY: Doki Harumi, Kamiyama Kenji, Sunayama Kurasumi, Higaki Ryo
DESAIN KARAKTER: Saito Masatsugu
DESAIN MEKANIKAL: Takeuchi Atsushi, Tajima Hideki, Jinguji Noriyuki
PENGARAH ANIMASI: Kobayashi Masashi
PENGARAH CGI: Suzuki Kensuke
PENGARAH EFEK: Mikami Yasuhiro
EDITING: Miura Ayako
PENGARAH SUARA: Iwanami Yoshikazu
MUSIK: Ike Yoshihiro
LAGU TEMA: Monkey Majik

Namun, tujuan Davenport bukanlah untuk mencari berita. Ia justru datang kepada para *cyborg* untuk meminta pertolongan dalam menggulingkan sebuah organisasi bernama **Blessed**. Mereka adalah sekelompok manusia yang nampak "hidup abadi" selama ribuan tahun. Blessed selalu muncul dalam beberapa peristiwa penting dalam hidup manusia, dan pada kenyataannya telah mengendalikan dunia dari balik layar. Tak lama, salah satu anggota Blessed

bernama **Arnold Knox** datang menyerang dengan kekuatan pengendalian angin dan es. Para *cyborg* berhasil mengalahkan Knox dengan susah payah, namun Knox juga telah menghancurkan hasil penelitian ayah Davenport tentang Blessed. Dua petunjuk yang tersisa adalah sebuah buku catatan dan kotak misterius yang dicuri dari Blessed.

Gilmore kemudian mencoba mengontak **Guardians**, kelompok militer di bawah naungan **PBB** yang kini menjaga perdamaian dunia. Pertemuan di tempat netral akhirnya bocor setelah mereka diserang anggota Blessed lain, **Edward Higgins**. Lagi-lagi para *cyborg* mengalahkan Higgins setelah Ivan menteleportasi Joe ke dalam pelindung psikis Higgins. Sebelum tertidur, Ivan menyebutkan bahwa Blessed adalah manusia mutan.

Pasukan Guardian berhasil menelusuri para *cyborg* dan Davenport. Untuk menjelaskan duduk perkaranya, pemimpin pasukan **Igarashi Takeru** dan bawahannya **Katarina Canetti** meminta mereka untuk pergi ke HQ. Keadaan makin rumit ketika muncul serangan tak terduga yang membuat para *cyborg* dianggap melawan Guardians. Untungnya mereka berhasil melarikan diri berkat bantuan kapal induk **Dolphin 3** yang disembunyikan di sebuah danau.

Kini, para *cyborg* dan Gilmore dilabeli sebagai teroris oleh PBB. Perjalanan untuk mengalahkan Blessed menjadi semakin sulit karena mereka juga mengendalikan Guardians. Terpojok di segala sisi, para *cyborg* nol-nol-sekian harus menemukan cara untuk membersihkan nama baik mereka dan juga menghentikan rencana Blessed. Di tengah-tengah kekacauan,

Françoise dan Joe berharap masih ada jalan untuk menghentikan segala konflik dan pertikaian...

Call of Justice, inilah judul terbaru dari serial **Cyborg 009** karya mendiang **Ishinomori Shotaro**. Ini adalah *anime* 3DCG keduanya setelah beberapa tahun lalu muncul **009 Re:Cyborg** dari **Production IG**. Di *anime* terbaru ini mereka menggandeng **OLM** dan **Signal MD** untuk menyajikan kisah para *cyborg* nol-nol sekian dalam skala yang lebih masif. Bagaimana tidak? Di Jepang, Call of Justice tayang sebagai film trilogi yang langsung ditayangkan di bioskop dalam waktu yang sangat, sangat dekat. Selepas bioskop, Call of Justice dilepas ke seluruh dunia lewat **Netflix** sebagai *anime web* sepanjang 12 episode.

Meskipun masif, strategi penayangan seperti ini terasa aneh, meskipun tidak sama anehnya dengan **Digimon Adventure tri** yang rilis di bioskop dan **Crunchyroll** pada saat bersamaan. Ada apa gerangan? Saya jadi ingat dengan pernyataan **Ishii Jiro** saat **Under The Dog** rilis, yang menyebutkan bahwa karena "iklim industri yang sudah berubah,"

THE CYBORGS

IVAN WHISKY
VA: FUKUEN MISATO

Kode nama 001, kebangsaan Rusia. Memiliki kekuatan psikis tinggi dan mampu melakukan teleportasi.

JET LINK
VA: SATO TAKUYA

Kode nama 002, kebangsaan Amerika Serikat. Seluruh tubuhnya telah didesain untuk terbang dalam kecepatan suara.

FRANÇOISE ARNOUL
VA: TANEDA RISA

Kode nama 003 kebangsaan Prancis. Memiliki indera tajam dan mampu mendeteksi gelombang otak.

ALBERT HEINRICH
VA: HINO SATOSHI

Kode nama 004, kebangsaan Jerman. Seluruh tubuhnya mampu melontarkan peluru hingga misil kendali.

GERONIMO JR.
VA: NOMURA KENJI

Kode nama 005, kebangsaan Amerika Serikat. Tubuhnya memiliki kekuatan ganda dan daya tahan tinggi.

CHANG CHANGKU
VA: MADONO MITSUAKI

Kode nama 006, kebangsaan Tiongkok. Mampu menyemburkan api dari mulut.

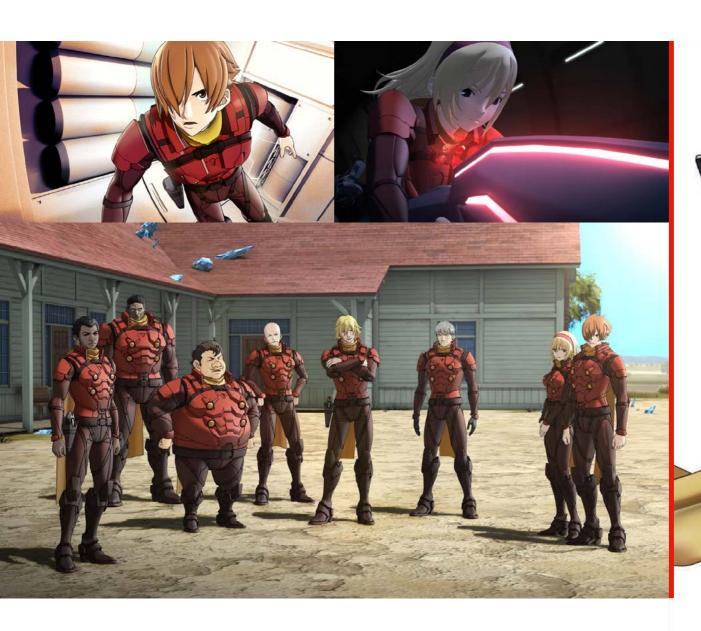
GREAT BRITAIN
VA: SATOH SETSUJI

Kode nama 007, kebangsaan Inggris. Dapat memanipulasi bentuk tubuh dalam tingkat molekular.

PYUNMA
VA: ISHIYA HARUKI

Kode nama 008, kebangsaan Kenya. Mampu beradaptasi dan bertarung di dalam air hingga lautan dalam.

SHIMAMURA JOE
VA: KOMOTO KEISUKE

Kode nama 009, kebangsaan Jepang. Bisa bergerak dalam kecepatan subsonik. Otaknya juga bekerja dengan sangat cepat.

anime dengan tema dewasa dan plot rumit mulai kesulitan untuk dipasarkan lewat cara konvensional. Akhirnya seperti bisa dilihat: Under The Dog baru bisa direalisasikan lewat **Kickstarter**, dan Call of Justice pun harus menjajaki strategi pemasaran yang "nyeleneh."

Mungkin pernyataan Ishii ada benarnya juga bagi seri Cyborg 009 yang baru. Setelah dikepalai oleh **Kamiyama Kenji** yang jadi dalang di balik *anime* TV **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**, Cyborg 009 senantiasa membawakan topik-topik cerita yang rumit. Dan ini yang menjadi masalah utama di Re:Cyborg. Untungnya pada Call of Justice, Kamiyama tidak mengulangi kesalahan yang sama. Tingkat kerumitan plot dikurangi secara signifikan sehingga lebih menonjolkan aksi dibanding teori konspirasi. Tentu saja di sini kita bisa melihat para *cyborg* bertarung dengan kekompakan tim, tidak lagi sendiri-sendiri seperti di Re:Cyborg. Kehadiran Blessed, walaupun terasa seperti kelompok *secret society* standar ala Illuminati/Freemason, setidaknya memberikan gambaran konkrit pada penonton, seperti apakah antagonis yang harus dihadapi para tokoh utama.

Tak perlu kuatir jika Call of Justice bakal menjadi seri Cyborg 009 pertamamu. Entah sebagai *recap* atau *fanservice*, Call of Justice meringkas beberapa kejadian penting dalam seluruh cerita Cyborg 009 dari era manga hingga Re:Cyborg dalam satu kontinuitas utuh. Tentunya tidak termasuk *anime crossover* dengan **Devilman** ya. Penonton baru tak akan ketinggalan, sementara fans lama kembali tersegarkan ingatannya. Namun masalahnya adalah bagaimana menyambungkan *ending* Re:Cyborg yang membingungkan itu dengan awal dari Call of Justice. Tentunya biar tidak *spoiler* lebih baik tidak usah dijelaskan saja.

Layaknya Re:Cyborg, Call of Justice mengusung format 3DCG. Ini pun jadi masalah di Re:Cyborg karena meskipun punya tampilan ciamik, animasinya sangat jomplang dengan *framerate* kecil. Untungnya karena ada bantuan dari Signal MD yang jaya lewat **Initial D**, gerakan animasi menjadi makin luwes dan apik. Tampilan karakter pun makin segar dengan update kecil dari Re:Cyborg dan seragam para *cyborg* yang diganti menjadi *power armor* yang tentu tak menanggalkan desain empat kancing kuning dan *scarf* senada. Sayangnya tampilan latar menjadi lebih polos, kurang detail, sehingga terlihat seperti setting video game.

Cyborg 009: Call of Justice mungkin masih menjadi momok yang menakutkan bagi fans yang dikecewakan Re:Cyborg. Namun setidaknya Call of Justice telah memperbaiki kesalahan-kesalahan fatal dari film sebelumnya, sehingga menjadikan Call of Justice sebagai "babak baru" dari kisah Joe dan kawan-kawan. Penyegaran juga membuat Call of Justice sebagai pintu gerbang bagi penonton baru yang ingin mencoba serial klasik ini.

RE:CYBORG

Untuk mengetahui seberapa buruknya film Re:Cyborg, tentu kita harus melihat seperti apa kisah dari *anime* ini. Dalam Re:Cyborg, para *cyborg* nol-nol-sekian menyebar di seluruh dunia, menunggu untuk diaktifkan oleh dokter Gilmore. Teror ala 9-11 terjadi di seluruh dunia, dengan para pelaku mengaku telah mendengar "suara Tuhan". Para *cyborg* dikumpulkan satu per satu, namun ada sesuatu yang aneh dengan Joe. Ternyata dia juga mendengar "suara Tuhan" dan merencanakan pengeboman di Tokyo!

Di sini mungkin kamu mengira ada sebuah organisasi rahasia yang menggunakan semacam alat telepati atau hipnotis. Namun sampai akhir tidak diketahui siapa sebenarnya "suara Tuhan" ini. Siapa saja bisa menjadi lawan mulai dari pejalan kaki *random* sampai agen CIA. Arah cerita pun mulai mengarah ke misteri-*thriller* berbau mistis berkat kemunculan benda yang ditenggarai sebagai "fosil malaikat." Misterinya sulit untuk dipahami, dengan karakter antagonis yang abstrak serta tema yang membuat penontonnya bingung dan mengira mereka tengah menonton The DaVinci Code. Re:Cyborg juga terlalu berat di elemen *suspense*, dengan dialog yang terlalu panjang dan *dragging*. Cyborg 009 yang seyogiyanya terasa seperti komik *shonen* justru banting setir ke demografi *seinen* yang lebih dewasa. Yang juga cukup mengejutkan adalah diselipkan adegan erotis dimana Joe dan Françoise bercinta di dalam pesawat.

Setidaknya satu hal yang saya sukai di Re:Cyborg adalah akting. Miyano Mamoru sebagai Joe memberikan penjiwaan yang kuat. Pembawaan karakter yang emosional ini setidaknya membuat bagian *ending* lebih nyaman untuk disimak, walaupun ujung-ujungnya tetap saja bingung karena faktor *deus ex machina*.

TV / MAPPA, VOLN
Musik, Drama, Komedi, Politik

Resesi, kemiskinan, dan ketimpangan sosial merajalela. Solusinya? Anggota parlemen yang bisa bernyanyi!

Jika ada satu hal yang bisa kita pelajari dalam dunia politik, tidak ada seorangpun yang benar-benar "bersih". Politik dan pemerintahan adalah tempat yang ganas; semua orang saling sikut untuk bisa tetap hidup. Kita sebagai masyarakat hanya bisa menonton dan berharap pemilu selanjutnya akan jauh lebih baik, yang sebenarnya merupakan lingkaran setan yang tidak berujung. Siapa yang bisa dipercayai dalam masa-masa sulit ini?

Muncullah yang disebut dengan anggota parlemen *idol*. Loh, apa bedanya dengan anggota parlemen biasa? Berasal dari beberapa partai berbeda dengan prinsip masing-masing, mereka menjalankan fungsi pemerintahan layaknya anggota parlemen biasa. Namun di samping itu mereka juga menghibur masyarakat dengan nyanyian dan tarian mereka. Wah, berarti nggak jauh beda dong dengan anggota DPR yang juga masih suka ngartis? *Nevertheless*, masyarakat mulai menaruh perhatian kepada para anggota parlemen *idol* ini. Mungkin karena sudah muak dengan para politisi yang senang membual? Tapi toh para anggota parlemen *idol* juga suka tebar harapan; bungkusnya saja lebih bagus dan ujung-ujungnya kita cuma makan janji.

Kira-kira seperti itulah konsep dari **Idol Jihen** dalam kulit kacang. *Franchise mixed-media* dari **MAGES** ini populer duluan lewat *game smartphone* yang menampilkan belasan *seiyuu* populer dan ilustrator kawakan. Studio **MAPPA** dan **VOLN** yang sukses dengan adaptasi **Ushio to Tora**, kembali lagi untuk menarik para anggota parlemen idol ke layar TV.

Anime Idol Jihen tidak sekedar berisi para anggota parlemen *idol* menebar harapan dan menyelesaikan masalah negara sesuka mereka. Kalau iya berarti nggak ada bedanya dengan *anime idol* biasa. Semuanya dimulai dengan kematian seorang anggota parlemen dari daerah pemilihan Niigata. Karena ada posisi kosong di parlemen, diadakanlah pemilihan anggota parlemen baru. Seluruh

Teks & layout oleh
mca_trane
POLITIK IDOL
POLITIK GAYA BARU!

Pencipta: MAGES
Sutradara: Yoshida Daisuke
Naskah: Takayama Naoya, Hayashi Sotaro, Kawashima Sumino
Desain Karakter Asli: Tiv, CUTEG, Mikoto Akemi, Mitsumomo Mam, Mottsun*, Kuchu Yosai, Matsuo Yukihiro
Desain Karakter Anime: Tiv, Ishii Mai
Pengarah Animasi: Ishii Mai
Pengarah CG: Saito Tsukasa
Pengarah Artistik: Shimizu Tomoyuki
Pengarah Sinematografi: Matsui Shinya
Pewarnaan: Horikawa Yoshinori
Editing: Jinguji Yumi
Pengarah Suara: Enomoto Takahiro
Musik: Tateyama Akiyuki
Lagu Tema: SMILE♥X, with, A.I.S, Kirakira, Honey Trap, Carbuncle, Mikarina, Cherry7

---

partai berlomba-lomba mencari dan mencalonkan kandidat untuk satu kursi kosong tersebut. Begitu pula dengan **Partai Heroine**, dimana sang ketua umum **Kondo Sachie** mencari calon kandidat di daerah tersebut. Ia pun bertemu dengan **Hoshina Natsuki**, anak sekolahan yang terkenal di kampungnya karena sering membantu menyemangati para petani dengan nyanyiannya. Sachie yang sejak awal mencari calon anggota parlemen *idol*, kemudian mengajak Natsuki untuk mengikuti "audisi" di Tokyo, dimana ia berhasil lolos dan terpilih sebagai calon anggota parlemen dari Partai Heroine.

Natsuki yang belum berpengalaman pun merasa gugup karena tekanan dari masyarakat dan juga calon dari partai lain. Sachie kemudian memasangkan Natsuki dengan **Onimaru Shizuka**, seorang *idol* berpengalaman. Shizuka mulai melatih Natsuki dengan standar tingginya, namun Natsuki pantang menyerah walaupun sempat ditinggal sendiri oleh Shizuka. Pada hari konser/kampanye *live* pertamanya, Natsuki dengan bantuan Shizuka yang datang terlambat akhirnya bisa memukau para penonton (juga calon dari partai lawan!). Begitu pula dengan Shizuka, ia

ヒロイン党

PARTAI HEROINE

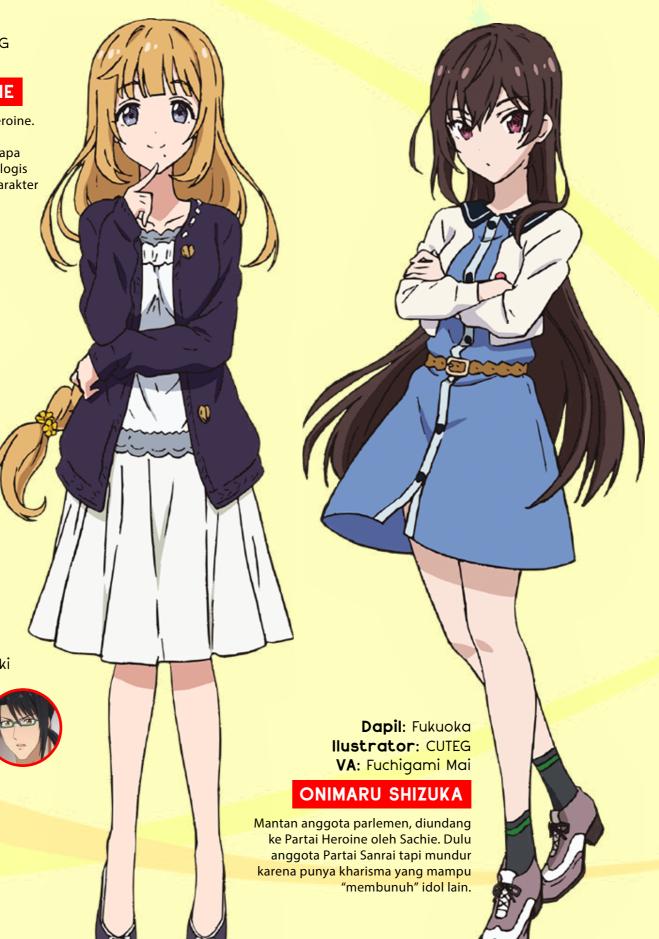
Dapil: Niigata
Ilustrator: Tiv
VA: Yashima Sarara

HOSHINA NATSUKI

Anggota baru Partai Heroine. Punya semangat dan aura positif. Kurang pandai tapi selalu berpikir positif. *Ganbaruzo!*

Dapil: Toyama
Ilustrator: CUTEG
VA: Ueda Reina

KONDO SACHIE

Ketua umum Partai Heroine. Orangnya santai dan *happy-go-lucky*. Beberapa keputusannya kurang logis tapi mampu menilai karakter orang dengan tepat.

KAMISHIRO

VA: Fujiwara Yuuki

Asisten dan supir Sachie. Mungkin satu-satunya karakter laki-laki waras di tengah democrazy bernama politik idol saat ini.

Dapil: Fukuoka
Ilustrator: CUTEG
VA: Fuchigami Mai

ONIMARU SHIZUKA

Mantan anggota parlemen, diundang ke Partai Heroine oleh Sachie. Dulu anggota Partai Sanrai tapi mundur karena punya kharisma yang mampu "membunuh" idol lain.

賛来党
PARTAI SANRAI

Dapil: Tokyo
Ilustrator: Tiv
VA: Lynn

FUDO MIZUKI

Ketua umum Partai Sanrai.

スターライ党
PARTAI STARLIGHT

Dapil: Nara
Ilustrator: Mikoto Akemi
VA: Kubo Yurika

IIZUKA SAKURAKO

Ketua umum Partai Starlight.

美少女党
PARTAI BISHOJO

Dapil: Kanagawa
Ilustrator: Tiv
VA: Nakaya Sayaka

MOMOI UME

Ketua umum Partai Bishojo.

わかば党
PARTAI WAKABA

Dapil: Tokushima
Ilustrator: CUTEG
VA: Yoshida Yuri

AMO KURUHA

Ketua umum Partai Wakaba.

サブカル新党
PARTAI SUBCUL

Dapil: Kagoshima
Ilustrator: Tiv
VA: Akasaki Chinatsu

KOZURU MIKA

Ketua umum Partai Subcul.

SOS党
PARTAI SOS

Dapil: Aomori
Ilustrator: CUTEG
VA: Yamamoto Nozomi

YAMIRINGO-SAMA

Ketua umum Partai SOS.

menyadari bahwa Natsuki juga punya kharisma dominan seperti miliknya.

Singkat kata, Natsuki pun berhasil menjadi anggota parlemen. Namun perjalanan Natsuki masih panjang karena ia harus belajar banyak. Natsuki akan bertemu dengan anggota parlemen *idol* dari partai lain, serta para kader dari partai tersebut. Sebagai perwakilan dari Partai Heroine, Natsuki, Shizuka dan Sachie harus bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang mendera masyarakat Jepang. Tak hanya itu saja, karena para anggota parlemen lain yang lebih kolot akan berusaha menjegal para anggota parlemen *idol* demi kepentingan partainya dan juga pribadi!

Hanya melihat konsep dan premis awalnya tentu kita bisa merasakan bahwa Idol Jihen merupakan anime yang terhitung "lebay". Dan memang seperti itu adanya! Karena mengedepankan faktor SERIOUS BUSINESS, nuansa *hammy* pun tidak terhindarkan. Untuk membuat Idol Jihen menonjol dibanding serial *idol* lain, Idol Jihen harus benar-benar "beda". Ya, dimana lagi ada serial *idol* dimana karakternya punya *power level* setara **Son Goku**? Natsuki dan para anggota parlemen *idol* lain punya aura yang bisa dilihat mata telanjang, serta mampu mengeluarkan energi-energi *magical* yang menjadi fenomena alam tersendiri.

Setiap nyanyian, setiap tarian, mampu menyihir para penonton. Para anggota parlemen *idol* bagaikan unit *priest* di game **Age of Mythology**, hanya dengan sekali "*wololo*" bisa mencuci otak politikus lawan untuk bersekutu dengan mereka. *Ridiculous* dan ampas di saat bersamaan. Yang mana hal ini membuat Idol Jihen sulit untuk bisa ditanggapi serius. Selalu ada hal-hal aneh di setiap sudut, di satu titik kamu mulai sulit menikmatinya. Apalagi karena format episodik yang memperkenalkan "*parpol-of-the-week*" terasa cukup menjemukan. *So ridiculous up to eleven.*

Setidaknya jajaran *seiyuu* kembali diisi orang yang sama di balik gamenya. Untuk masing-masing ketua umum partai plus tokoh utama banyak diisi oleh *seiyuu* yang berpengalaman dalam memainkan peran *idol*, atau bahkan merupakan seorang *idol* sendiri; mulai dari **Kubo Yurika** dari **u's** sampai *seiyuu* mantan anggota **AKB48**, **Nakaya Sayaka**. Mereka semua digabungkan ke dalam satu *unit* bernama **SMILE♥X**. Selain itu, masih banyak lagi *subunit* yang terdiri dari masing-masing ketum partai berserta kader mereka, yang memberikan bumbu tambahan dalam setiap episode. Presentasi musik dan dansa pun tak main-main karena masing-masing diproduseri Tsunku dan MaiMai (bukan game). Dari segi musik Idol Jihen memang cukup menonjol, tapi ya sebatas itu saja. Masa *anime* musik tapi lagunya biasa saja?

Dari aspek animasi pun saya rasa tak ada yang begitu spesial. *Well*, memang ada efek *eyecandy* dari setiap aura *idol*, tapi secara keseluruhan rasanya biasa saja. Entah kenapa MAPPA dan VOLN tak bisa menyajikan kualitas animasi mentereng khas mereka. Kalau bisa dibilang sedikit di atas anime produksi studio Korea. Lucu karena desain *idol* dari 7 ilustrator gamenya "diseragamkan" oleh **Tiv** asal Korea. Dari gamenya juga bisa dirasakan pengaruh ilustrator Korea karena didominasi desain dari Tiv dan juga **CUTEG**.

Overall, Idol Jihen menampilkan hal yang tak biasa muncul dalam serial *anime* bertema musik yang terjangkar di realitas nyata. Namun layaknya seseorang yang mengenakan setelan jas ke *rave party*, sajian Idol Jihen malah jomplang dan kelihatan aneh. Kamu bisa saja menikmatinya, namun tidak dalam waktu lama.

Balas dendam yang manis adalah balas dendam yang berhasil. Tapi jika rasa dendam berbalik jadi cinta, apa yang akan terjadi?

TV / Silver Link
Romcom Drama

Sejak kecil, **Hayase Masamune** menjadi bulan-bulanan temannya. Ia boleh saja anak dari keluarga yang cukup berada, namun tubuh kecilnya yang tambun itu selalu membuat Masamune menjadi target peloncoan. Setidaknya ada satu orang yang memperlakukan Masamune dengan cara yang berbeda. Dia adalah **Adagaki Aki**. Awalnya Masamune menganggap Aki sebagai pelitanya, namun Aki nampaknya tidak memiliki perasaan yang selaras dengan Masamune. Ia menolak cinta Masamune dan mulai memanggilnya dengan sebutan babi.

Sakit hati, Masamune pun meninggalkan Aki. Ia kemudian harus tinggal bersama kakeknya dan dipaksa menjalani menu latihan dan olahraga keras. Hasil latihan bertahun-tahun itu mampu menempa Masamune menjadi sosok yang berbeda. Tubuhnya kini tinggi semampai dengan otot berisi. Wajahnya pun menjadi lebih kencang dan tampan.

Masamune kini menjadi orang yang berbeda di luar, namun tetap sama di dalam. Pikirannya masih tertuju pada Aki yang mencampakkannya saat kecil. Hanya ada satu hal yang dipikirkan Masamune: balas

dendam. Dengan mengadopsi marga milik kakeknya, **Makabe Masamune** masuk ke SMA yang sama dengan Aki untuk mengeksekusi taktik balas dendam yang ia sebut **Rencana Cinta Atau Mati**. Masamune berencana membuat Aki jatuh cinta padanya, untuk kemudian ditolak dengan cara yang sangat sadis.

Rencana Cinta Atau Mati ini terbukti cukup sulit karena Aki tampil mengintimidasi. Namun Masamune berhasil memegang kartu as: ia memergoki Aki menyantap belasan roti dan jajanan berkalori tinggi. Masamune pun sempat menyelamatkan Aki dari serangan seorang murid yang kesal padanya. Namun hal ini masih belum cukup untuk melemahkan pertahanan hati Aki. Muncul **Koiwai Yoshino**, teman Aki dan juga pelayan setianya. Yoshino yang entah mengapa mengetahui masa lalu Masamune, justru bergabung dengan Masamune dalam Rencana Cinta Atau Mati.

Dengan rencana matang dan sekutu terpercaya, ternyata Rencana Cinta Atau Mati ternyata masih belum berjalan efektif. **Fujinomiya Neko** muncul dan sering kali membuat situasi tak terduga karena kekagumannya pada Masamune. Malah, Masamune pun mulai merasakan cintanya pada Aki tumbuh kembali! Dapatkah Masamune menyelesaikan misi balas dendamnya, sebelum Aki menyadari siapa Masamune sebenarnya?

At long last, *manga* M**asamune-kun no Revenge** karangan **Takeoka Hazuki** dan ilustrator asal Korea, **Tiv**, mendapatkan adaptasi *anime*. **Silver Link** dapat bagian untuk menganimasikan kisah *hate-love* antara Masamune dan Aki serta segala penghalang di antara mereka. Jika kamu masih belum mengenal Masamune-kun no Revenge, mungkin kampu pernah melihat sebuah potongan *manga* yang menampilkan ibu-ibu berusia 42 tahun dengan tubuh layaknya anak TK. Ya, itu dia Masamune-kun no Revenge. Ngomong-ngomong, dia adalah ibunya Masamune.

Masamune-kun no Revenge punya segala bahan dan resep untuk bisa menjadi primadona para fans *anime* di Indonesia. MC super keren yang *genre-savvy* tapi bisa jadi objek *self-insert*? Cek. Jajaran karakter cewek imut dan cantik untuk dijadikan *waifu*? Cek. Plot komedi romantis yang *engaging*? Cek! Secara teori, *anime* ini punya segalanya untuk bisa jadi judul populer. Begitu pula dengan hasil adaptasinya. *Chapter* demi *chapter* dapat diterjemahkan ke layar dengan baik. Tak ada bagian krusial yang terlewat.

Masamune-kun no Revenge sekilas terlihat sebagai *the next* **Oregairu**, tapi apakah klaim barusan bisa terwujud nampaknya masih harus menunggu. Keduanya memiliki plot dan karakter menarik, namun Masamune-kun no Revenge tidak ditulis sepintar Oregairu. Tidak ada hubungan romansa dan drama yang terasa kontemplatif, melainkan sebuah plot simpel ala FTV yang dipanjang-panjangkan layaknya sinetron.

Yah, kalau kamu memang suka dengan *anime* komedi romantis dengan premis menarik tapi lebih suka cerita yang *take things for granted* tanpa perlu analisis dalam, Masamune-kun no Revenge adalah salah satu pilihan yang bagus untuk mengisi daftar tontonan. Adaptasi solidnya tak akan mengecewakan penonton baru dan fans lama; yang itu saya yakin.

Adagaki Aki

VA: Ohashi Ayaka

Target rencana balas dendam Masamune. Ia adalah seorang gadis yang berlagak bak tuan puteri sadis kepada para laki-laki. Kelemahan Aki adalah metabolisme tubuh tinggi sehingga ia cepat lapar. Menurut Aki ia jadi cepat lapar setelah melewati sebuah peristiwa.

Futaba Tae

VA: Tadokoro Azusa

Ketua kelas Masamune dan Kojuro. Ia adalah gadis yang periang dan enerjik. Tae sangat senang menjalani tugas dan diandalkan teman sekelasnya. Tae sepertinya menaruh hati pada Masamune, sayangnya tidak berbalas karena Masamune hanya mengincar Aki.

Koiwai Yoshino

VA: Minase Inori

Keluarga Yoshino telah melayani keluarga Adagaki sejak turun temurun; Yoshino telah mengurus Aki sejak kecil. Ia sangat peduli pada tuannya, hingga rela melakukan apapun demi kebaikan Aki. Inilah alasan mengapa Yoshino mau membantu rencana Masamune.

Pencipta: Takeoka Hazuki, Tiv
Sutradara: Minato Mirai
Naskah: Yokote Michiko, Shimoyama Kento
Desain Karakter Asli: Tiv
Desain Karakter Anime: Sawairi Yuki
Pengarah Suara: Kameyama Toshiki
Musik: Kato Tatsuya
Lagu Tema: Ohashi Ayaka, Choucho

Fujinomiya Neko

VA: Mimori Suzuko

Gadis pindahan yang sepertinya mengenal Masamune sejak lama. Neko sangat mengagumi sosok Masamune dan berharap bisa menjadi gadis yang penting baginya. Neko sangat religius, mengenakan rosary dan senantiasa berdoa kepada Tuhan.

Makabe Masamune

VA: Hanae Natsuki

Cowok yang patah hati akibat sifat sadis Aki semasa kecil. Ia mengasingkan diri kemudian kembali dengan penampilan berbeda. Narsis dan cerewet soal kesehatan. Masamune menyiapkan rencana balas dendamnya dari serial cantik milik adiknya Chinatsu.

Shuri Kojuro

VA: Hayami Saori

Jangan tertipu penampilan inosen dan suara manisnya karena Kojuro adalah seorang laki-laki. Teman Masamune ini hobi makanan manis dan tinggi kalori (yang tidak disukai Masamune). Kojuro sangat laid-back, bahkan saat nilai pelajarannya kritis.

Teks & layout oleh mca_trane

Anime komedi slice of life jauh lebih hangat jika tidak pretensius, begitu pula dengan Nyanko Days.

nyanko is l❤ve~

Maa
VA: Kido Ibuki

Shii
VA: Yamazaki Erii

Rou
VA: Komatsu Mikako

Konagai Yuuko
VA: Komatsu Mikako

Shiratori Azumi
VA: Komatsu Mikako

Elza
VA: Udono Mayu

Konagai Yuuko adalah anak perempuan yang sekilas terlihat "anti sosial". Satu bulan sejak masuk sekolah, ia belum punya satu teman pun di kelasnya. Namun hal itu bukan masalah karena di rumahnya ia juga punya "teman". Yuuko memelihara tiga kucing dari ras berbeda – **Maa** jenis Munchkin, **Shii** jenis angora Singapura, dan **Rou** jenis Russian Blue. Tingkah mereka yang menggemaskan selalu membuat hati Yuuko meleleh. Hari-hari dihabiskan Yuuko bersama tiga kucingnya itu. Tak punya teman pun tak apa selama Yuuko punya Maa, Shii dan Rou yang menemaninya.

Tapi di satu hari Yuuko didekati oleh **Shiratori Azumi**, teman sekelasnya. Yuuko terkejut karena Azumi si anak kaya dan populer mau berteman dengan dirinya yang kelewat sederhana dan *ansos*. Azumi sejak lama mengamati Yuuko, dan ia langsung tahu kalau Yuuko adalah pecinta kucing. Dimulailah cerita Yuuko dan Azumi bersama kucing-kucing mereka – Maa, Shii, dan Rou punya Yuuko, serta kucing angora Turki **Elza** punya Azumi.

Sampai sini, sinopsis dari **Nyanko Days** di atas masih terlihat normal-normal saja. Namun ada satu yang aneh. Kucing-kucing Yuuko dan Azumi… mereka kucing-kucingan! Baik Maa, Shii, Rou, dan Elza, memiliki bentuk tubuh manusia *chibi* dengan telinga dan ekor kucing. Cukup mengingatkan kita dengan **Nekopara**, namun jangan kuatir karena Nyanko Days aman dikonsumsi anak-anak.

Kisah *slice of life* komedi dalam adaptasi dari *manga* karya **Tarabagani** ini punya nuansa *iyashi-kei*. Menonton tingkah para kucing di sini mampu membuat hati tenang dan juga gemas karena kepolosan dan keimutan mereka. Inilah salah satu kualitas yang baik dari *anime iyashi-kei;* walau secara plot hampir tidak terjadi apapun, namun Nyanko Days mampu membangunkan perasaan kuat dalam diri penonton. Bukan, bukan yang di bawah itu. Saya yakin para penonton lain juga merasakan hal yang sama. Ada rasa sayang dan ingin melindungi begitu melihat parang kucing bertingkah lucu.

Satu hal yang cukup disayangkan adalah panjangnya yang terlalu pendek. 3 menit yang sudah dipotong lagu tema tidak dapat memuat satu cerita utuh sehingga butuh sekitar 3 episode untuk menyelesaikan sebuah *arc* cerita sederhana. Padahal jika disatukan dalam satu episode sepanjang 10 menit akan menyajikan cerita yang lebih koheren dan tersambung. Hmm, untuk ini saya juga tak bisa menyalahkan studio **EMT²** (EMT Squared) yang terhitung masih muda. Walau pendek, kualitas animasinya cukup *solid*. Setidaknya, Nyanko Days cocok ditonton saat butuh selingan cepat. Niscaya bisa memberikan energi untuk bekerja dan belajar!

TV / EMT² / Komedi, SOL
Teks & layout oleh mca__trane

Pencipta: Tarabagani
Sutradara: Hiraike Yoshimasa
Desain Karakter Asli: Tarabagani
Desain Karakter Anime: Oshima Miwa
Pengarah Animasi: Oshima Miwa
Pengarah Artistik: Harisaki Yoshio
Pengarah Sinematografi: Honma Ayako, Takezawa Yuichi
Pewarnaan: Suzuki Eri
Pengarah Suara: Abe Nobuyuki
Produser Musik: Nagashima Koji
Lagu Tema: every❤ing!

Teks & layout oleh mca_trane

Tidak ada yang menyangka bahwa anime musim dingin paling hit tahun ini adalah anime anak-anak tentang kebun binatang post apocalypse.

Seorang anak perempuan terbangun di tengah sabana. Tak ada yang bisa ia ingat, hanya berbekal tas dan juga topi safari sebagai petunjuk. Apakah dia seorang petualang? Ia sendiri tak yakin.

Gadis itu kemudian dikejar oleh binatang buas, namun binatang itu tidak memakan si gadis melainkan hanya mencoba bermain dengannya. Binatang itu memiliki tubuh manusia, namun punya telinga, lengan, kaki, dan ekor layaknya binatang. Ia mengenalkan diri sebagai **Serval**, salah satu binatang jenis macan yang menguasai sabana itu. Serval juga mengatakan bahwa sabana ini adalah secuil bagian dari **Japari Park**, sebuah taman safari raksasa.

Serval penasaran binatang macam apakah si gadis itu, yang kemudian ia panggil dengan nama **Kaban**, seperti tas yang ia bawa selalu. Karena penasaran, Serval menemani Kaban untuk pergi ke perpustakaan yang ada di habitat hutan. Perjalanan yang jauh membuat Serval mengenal Kaban lebih dekat. Walaupun Kaban tidak bisa melompat tinggi, terbang, atau berenang, Kaban punya kemampuan berpikir cemerlang yang sering kali menolong keduanya di saat-saat sulit. Hal ini terbukti setelah mereka bertemu dengan **Cerulean**, sebuah makhluk asing yang mencoba menangkap mereka.

Setelah melewati sabana, mereka bertemu dengan sosok mirip rubah kecil. Di hadapan Kaban, ia mengenalkan diri sebagai **Lucky Beast** yang akan memandu mereka ke perpustakaan. Di sepanjang jalan, mereka berpapasan dengan binatang lain yang akan menolong atau ditolong - baik binatang yang umum ditemui hingga yang lebih eksotis, langka, bahkan punah dan juga legendaris. **Berang-berang**, **Jaguar**, **Burung Ibis**, **Alpaca**, hingga **Tsuchinoko**, mengenalkan diri mereka sebagai **Friends**.

SERVAL

Ordo: Carnivora
Famili: Felidae
Genus: Felis
VA: Ozaki Yuka

Merupakan salah satu spesies macan yang tinggal di daerah sabana. Serval adalah Friend yang positif dan enerjik, namun juga dikenal di seantero Japari Park sebagai Friend yang ceroboh. Rasa ingin tahunya yang besar membuat Serval terus menemani Kaban pergi ke perpustakaan, sambil mencari tahu identitas Kaban lewat keahliannya.

Seraya mencari jalan menuju perpustakaan, ternyata Kaban dan Serval diikuti oleh **Rakun** dan **Fennec** yang mencoba menangkap keduanya. Menurut Rakun, ia melakukannya karena Japari Park berada dalam bahaya! Apa yang sebenarnya terjadi pada Japari Park? Siapakah Kaban sebenarnya, dan makhluk seperti apakah Friends serta Cerulean itu?

TV / Nexon, Yaoyorozu / Petualangan

けものフレンズ
KEMONO FRIENDS

Selamat datang di

JAPARI PARK

ジャパリパーク

Turut menemani **Nyanko Days** sebagai *anime* musim dingin bertema *kemonomimi* adalah **Kemono Friends.** *Anime* ini diadaptasi dari game *smartphone* berjudul sama dari **Nexon** yang saat ini sayangnya sudah ditutup. Meski begitu, Kemono Friends berhasil menjadi salah satu *anime* populer yang banyak diperbincangkan. Bahkan, popularitasnya melebihi berbagai *anime* yang diproduksi jauh lebih "serius". Apa rahasianya?

Sekilas, Kemono Friends memiliki formula cerita layaknya *anime* anak-anak. Setiap kisah tampil dalam format episodik, menampilkan petualangan Kaban dan Serval menyusuri Japari Park serta menyelesaikan masalah-masalah simpel dari para Friends. Namun ada sesuatu yang lebih dari apa yang ditampilkan Kemono Friends di permukaan.

Kemono Friends merupakan contoh *anime* yang menerapkan prinsip penceritaan *show not tell.* Kita tidak mendapatkan penjelasan seperti apakah Japari Park, selain fakta bahwa itu adalah sebuah taman safari raksasa. Namun seiring *anime* berjalan, penonton akan diberikan petunjuk tentang Japari Park lewat detail-detail kecil. Kamu dapat memperhatikan beberapa anomali buatan manusia seperti jembatan, kendaraan, bangunan, dan lain sebagainya. Beberapa objek ini nampak sudah berumur dan berkarat, tidak ada yang merawatnya. Sosok Lucky Beast pun menarik karena tingkah lakunya menyiratkan sesuatu, begitu pula dengan para Friends yang sepertinya mengetahui beberapa hal tentang Japari Park. Setelah Kaban mencapai perpustakaan lah semua misteri bakal terjawab dengan jelas. Mungkin kamu sebagai penonton telah menyadari keadaan sebenarnya di tengah perjalanan.

Hal ini tentu membuat Kemono Friends lebih dari sekedar *anime* anak-anak biasa. Kemono Friends adalah apa yang terjadi jika **Donyatsu** ditonton oleh anak SD. Ia menyembunyikan sebuah cerita yang jauh lebih besar dan lebih kompleks dari sekedar petualangan binatang lucu berkeliling taman safari. Bagusnya, kekompleksan Kemono Friends dipresentasikan dengan cara yang ringan sehingga aman dicerna oleh anak-anak. Kemono Friends juga tidak memiliki adegan kekerasan sadis ataupun adegan seronok. Kekerasan pun hanya sebatas kekerasan komikal.

Bentuk keakraban Kemono Friends pada anak juga adalah karena sifatnya yang edukatif. Di *anime* ini kamu dapat mengenal berbagai jenis binatang dari berbagai habitat lewat informasi yang diberikan oleh Lucky Beast maupun teks dalam layar. Selain itu, dalam beberapa kesempatan ada juga wawancara telepon dengan penjaga kebun binatang dan ahli zoologi tentang binatang yang tampil di Kemono Friends. Mereka adalah ahli dari kebun binatang, taman nasional, serta museum; yang tentu saja berpengalaman di bidangnya. Penjelasan ini juga dilengkapi dengan foto yang diambil langsung dari lokasi narasumber, menampilkan habitat binatang tersebut.

TABENAIDE KUDASAI!!

Pencipta: Nexon
Sutradara: TATSUKI
Naskah: Tanabe Shigenori
Desain Karakter: Yoshizaki Mine
Pengarah Animasi: Isa Yoshihisa
Pengarah Artistik: Shiromizu Yuko
Pengarah Suara: Abe Nobuyuki
Lagu Tema: Doubutsu Biscuit, PPP, Mewhan

Lucky Beast adalah semacam robot berbentuk musang tanpa lengan. Para Friend mengenalnya dengan sebutan **Bos** dan mereka tak pernah melihatnya berbicara. Lucky Beast hanya akan berbicara kepada Kaban dengan suara robotik, menjelaskan tentang para Friend, Japari Park, dan hal lainnya. Dalam keadaan tertentu, Lucky Beast akan memutarkan sebuah rekaman suara.

LUCKY BEAST

VA: ?

KABAN

Ordo: Primate
Famili: Hominidae
Genus: Homo
VA: Uchida Aya

Anak perempuan yang tidak memiliki ingatan tentang identitas diri atau asal muasalnya. Serval memanggilnya Kaban karena ia selalu membawa tas ransel besar di punggung. Walaupun pemalu dan penakut, Kaban adalah anak berotak encer. Kemampuan berpikir kritisnya mampu menolong para Friend dalam berbagai masalah.

Awalnya Kemono Friends dikritik karena menampilkan *anime* dalam format 3DCG yang terkesan "malas". Karakter di*render* dalam 3D dengan *background* 2D. Rasanya seperti menonton film-film sains fiksi jadul dimana aktor berakting di depan *blue screen* yang ditukar dengan *matte painting*. Namun seiring *anime*nya berjalan, Kemono Friends mendapatkan tempat di hati penonton karena tingkah para Friends yang lucu dan kekanakan, begitu pula misteri dari Japari Park yang membuat penonton makin penasaran.

Musisi **Oishi Masayoshi** (dan anggota grup **OxT**) yang memproduseri lagu tema Kemono Friends mengaku para staf *anime* benar-benar kebingungan dengan kesuksesan Kemono Friends. **Fukuhara Yoshitada**, direktur dari studio **Yaoyorozu** selaku produsen *anime* ini menyebutkan bahwa ini semua berkat sutradara **TATSUKI** dan desainer karakter **Yoshizaki Mine** yang juga mangaka **Keroro Gunsou**. Walaupun tayang di jam malam, TATSUKI menyasar penonton semua umur sebagai target penontonnya. TATSUKI dan timnya mengarahkan agar Kemono Friends dapat menyajikan misteri serta rasa nyaman saat menontonnya.

Hasilnya? Berbagai *merchandise* Kemono Friends menjadi *top seller* di **Amazon Jepang**, begitu pula dengan CD lagu pembukanya yang juga masuk peringkat atas di **iTunes**. *Streaming* di **Niconico Douga** pun dapat rating positif dan jumlah penonton lebih besar dari *anime* **Konosuba** yang baru bisa mencapai 1 juta *hit* dalam waktu satu tahun. Masih ingat dengan narasumber sebelumnya? Karena ini juga, kunjungan **Kebun Binatang Tama** di Tokyo meningkat drastis. Para pengunjung tertarik melihat kandang Serval yang muncul di episode pertama Kemono Friends.

Kemono Friends cocok disaksikan oleh anak-anak maupun kita yang mulai beranjak dewasa. Keimutan para Friends mampu memukau anak-anak, sementara kompleksitas cerita latar membuat kita tetap setia menonton. Sebuah *win-win solution* bagi orang tua yang ingin menemani anak mereka nonton TV tapi tak mau mengernyitkan dahi dengan cerita yang terlalu simpel bagi orang dewasa. Tentu saja ada beberapa hal yang harus dijelaskan nantinya kepada anak-anak jika rahasia Japari Park mulai terungkap.

Gensou Mangekyou 7

~ The Legend of Giant Youkai ~

artikel : scopedog0097

Di tengah hutan dekat Misty Lake dengan cuaca yang mendung, Cirno menemukan sebuah bayangan besar di depannya. Bayangan tersebut menoleh ke arahnya, namun wujudnya terhalangi oleh kabut yang cukup tebal. Cirno senang karena ia menemukan raksasa legendaris Daidarabocchi yang selama ini merupakan mitos.

Keesokan harinya, Alice bertemu dengan Daiyousei yang sedang kebingungan di depan rumahnya. Sahabat baik Cirno tersebut tengah mencari Cirno untuk meminta maaf sekaligus khawatir terhadap Cirno dan bertanya kepada Alice. Namun, Daiyousei mendapat jawaban negative karena Alice tidak bertemu dengan Cirno. Tapi, Alice memutuskan untuk membantu Daiyousei dalam pencarian Cirno dan mereka pergi ke sebuah bazaar yang diadakan oleh para Kappa di kaki gunung Youkai Mountain.

Sementara itu di waktu yang sama, Cirno sedang berada di kuil Hakurei bersama Hakurei Reimu, Kirisame Marisa, Kochiya Sanae membicarakan tentang youkai besar yang ia temukan kemarin. Hakurei Reimu tidak pernah melihat youkai yang sangat besar selama ia hidup dan mengatakan kalau hal itu mustahil di Gensokyo. Sanae malah berargumen kalau itu adalah robot raksasa yang masuk ke Gensokyo. Menghiraukan ucapan mereka, Marisa justru berpendapat bahwa mungkin yang Cirno lihat adalah balon raksasa dari bazaar yang diadakan oleh para Kappa.

Ketika menyusuri bazaar, Alice dan Daiyousei berbicara mengenai raksasa yang dikejar oleh Cirno dan juga mengira kalau yang Cirno lihat itu mungkin balon raksasa dari bazaar ini. Tak lama kemudian, mereka berdua melihat Cirno yang terbang di atas mereka dan saat itu pula Daiyousei pergi mengejar Cirno tanpa berpamitan dengan Alice.

Cirno pergi ke sebuah lubang besar yang terhubung menuju dunia bawah tanah hingga sampai di dasar tempat tersebut. Reiuji Utsuho 'menyambut' Cirno yang berujung pada pertarungan. Cirno mengalami keterpurukan berkali-kali lawannya merupakan tipe api yang bisa melelehkannya kapanpun. Akankah petualangan Cirno berakhir di tangan orang yang sama-sama bodoh? Dan siapa sebenarnya sosok raksasa yang dicari oleh Cirno?

Episode ketujuh doujin anime buatan Manpuku Jinja ini diadaptasi dari game Touhou 12.3 : Hisoutensoku yang merupakan game fighting buatan circle Tasogare Frontier dan Team Shanghai Alice. Cerita disini lebih berfokus ke Cirno yang sedang mencari Daidarabocchi yang ia jumpai suatu hari. Sedangkan karakter utama lainnya dalam game tersebut (Kochiya Sanae & Hong Meiling) hanya muncul sebentar saja. Meski begitu, dugaan para karakter utama mengenai raksasa tersebut muncul di anime ini. Cirno dengan Daidarabocchinya, Kochiya Sanae dengan robot besarnya, Meiling dengan ikan lelenya. Oh dugaan yang terakhir tidak muncul di anime.

Adegan pertarungan disini cuma ada satu, dan ini sangat tidak sesuai dari sumber adaptasinya yang berasal dari game fighting yang biasanya identik dengan pertarungan berkali-kali. Mungkin untuk mempersingkat cerita karena durasinya hanya 15 menit dan tidak ada episode lanjutan yang membahas lebih lanjut mengenai misteri raksasa tersebut. Durasi yang terbatas ini pula yang menyebabkan pengembangan karakter tidak mendalam sehingga penonton harus memainkan gamenya untuk mengetahui seperti apa seluk beluk masing masing karakter dalam "insiden" kali ini. Karena durasi ini pula cerita berjalan singkat dan diakhiri juga dengan singkat.

Terlepas dari kekurangan tersebut, setidaknya kita patut berbangga karena jarang yang mengadaptasi game Touhou menjadi anime, itupun hanya dilakukan oleh beberapa circle saja karena sampai saat ini belum ada pihak studio besar untuk mengadaptasi game yang punya pengaruh besar dalam dunia hiburan Jepang ini.

WAIT A MINUTE...

Kelihatannya episode ini memang tidak ada cerita heroik yang biasanya terjadi saat Gensokyo mengalami insiden hebat yang mengharuskan miko dan penyihir jagoan kita beraksi. Sebenarnya di sisi lain Gensokyo mengalami insiden yang cukup serius karena dunia akan musnah dalam beberapa hari. Tapi kali ini yang maju ke garis depan adalah Hong Meiling sang penjaga pintu gerbang Scarlet Devil Mansion. Adegan tersebut tidak ditampilkan di episode ini. Ingat di awal episode ada Hong Meiling tengah tertidur pulas dan akhirnya bangun menjelang akhir episode? Itu yang saya maksud.

Di gamenya sendiri, apabila kita bermain sebagai Hong Meiling maka kita akan melawan antagonis jahat berwujud ikan lele raksasa yang mampu menghancurkan dunia di stage terakhir. Apabila berhasil dikalahkan, maka rute Hong Meiling di game tersebut tamat dan Gensokyo berhasil diselamatkan oleh penjaga pintu gerbang yang jago kungfu ini. Namun, ternyata itu semua hanya mimpi.

Mas dan Adek sudah menikah. Sekarang, apa lagi?

Adimas Purnama dan **Adelia Putri** telah mengikat janji suci. Pasangan PNS di lingkungan kecamatan/kelurahan Tenggarong, Kutai Kartanegara ini pun menjalani hari-hari mereka sebagai pasangan suami istri. Namun apakah kehidupan mereka damai-damai saja? Adelia masih mencoba untuk dapat diterima oleh keluarga Adimas, sementara masalah rumah tangga pun sudah harus dipikirkan. Kapan pindahan rumah, kapan punya momongan, membereskan cicilan, belum lagi urusan pekerjaan. Bisakah keduanya meraih kebahagiaan?

Kisah **My Prewedding** yang satu tahun lalu dimulai oleh **Annisa Nisfihani** kali ini masuk ke *chapter* baru, dimana semuanya bermula. Lewat **Pasutri Gaje**, lanjutan kisah **Mas** dan **Adek** di **Webtoon** akhirnya masuk ke konten inti yang sebelumnya hanya sebatas oret-oretan iseng Sayuko di **Facebook**. *It went full circle!* Sebagai info, Pasutri Gaje juga terbit di Webtoon internasional dengan nama **My Prewedding Season 2.**

Sayuko menjanjikan bahwa kita akan segera melihat berbagai *landmark* menarik Tenggarong di Pasutri Gaje. Tentu saja hal ini disambut baik karena mampu memperkuat *world-building* Pasutri Gaje yang terfokus di Kalimantan Timur. Mungkin akan lebih menarik kalau nanti ada episode Mas nonton pertandingan bola **Mitra Kukar.** Hmmm...

Hal yang paling menarik dalam Pasutri Gaje adalah bagaimana ia memperkuat kisah-kisah para tokoh pendukung dari cerita sebelumnya. Para pembaca setia tentu sudah tahu seperti apa hubungan antara teman kerjanya Mas dan Adek, yaitu **Rosalinda** dan **Meka Satria**. Dengan kemunculan **Sri Ningsih** di antara mereka berdua, tentunya akan membuat cerita semakin menarik. Bahkan sejak My Prewedding berakhir, sebagian fans telah menyebut *holy trinity* Linda-Meka-Ningsih sebagai "**MekaKoi**" - plesetan dari seri "**NiseKoi**". Keadaan pun main rumit setelah sosok dari masa lalu Linda muncul kembali. Apa yang akan terjadi selanjutnya?

Selain itu, ada satu *subplot* lagi yang dimunculkan lewat sepasang muda-mudi: **Rani** dan **Charlie** yang kerja di minimarket langganan Mas dan Adek. Rani ternyata diam-diam naksir pada Adimas yang tak ia ketahui sudah beristri!

Namun yang jadi satu kejutan yang cukup waw, terutama bagi pengikut setia karya-karya Sayuko, adalah Pasutri Gaje tak hanya menjadi sekuel dari My Prewedding, namun juga sekuel dari komik **Notice**! Seperti yang sudah diketahui pembaca, Adimas memiliki adik laki-laki bernama **Aresta Venanda** yang menjadi tokoh sentral dalam komik Notice, bagian dari kompilasi **Love Mate** bersama dengan **Sweta Kartika**. Pasutri Gaje kasarnya berada satu tahun di depan Notice, dan kini menampilkan usaha Ares dalam membina *long distance relationship* bersama pacar dan kakak kelas **Erina Oktavia** yang sedang kuliah di Yogyakarta.

after My Pre-Wedding
Pasutri
GA-JE

Cerita & Ilustrasi: Annisa Nisfihani
Genre: Josei, Romcom, Drama

Satu hal yang juga patut diamati adalah makin gencarnya momen-momen *fanservice* dalam Pasutri Gaje. Entah itu sesimpel "roti sobek" punya Mas, godaan-godaan "nakal" yang sering dilontarkan Mas dan Adek, atau bahkan kefrontalan Ningsih yang sering kali membuat Meka salah tingkah. Migrasinya Pasutri Gaje ke tema-tema yang lebih "dewasa" menjadikannya kontras dengan Webtoon lain yang kebanyakan ditargetkan untuk pembaca remaja. Bahkan jika kamu membaca Pasutri Gaje di komputer sebelum login, Webtoon akan memberi peringatan jika komik ini mengandung konten dewasa.

In truth, baik My Prewedding dan Pasutri Gaje menyajikan kisah drama untuk demografi *josei* – ekuivalen dengan *seinen*-nya laki-laki. Keduanya jauh lebih *relatable* bagi perempuan-perempuan muda yang telah beranjak dewasa dan mulai memikirkan hubungan yang lebih serius. Namun faktanya, banyak pula remaja nanggung yang menikmati Pasutri Gaje dan My Prewedding. Ini menjadi tantangan tersendiri bagi Sayuko untuk menuturkan kisah romansanya orang dewasa yang lebih serius, namun dengan kemasan ringan dan komedik yang dapat dinikmati kalangan muda. Untungnya, Sayuko nampak bisa menyelesaikan tugas ini dengan baik.

Teks & layout oleh mca_trane

Adimas Purnama

Suaminya Adelia, kerja di kelurahan. Bimbang apakah mampu membahagiakan Adelia.

Adelia Putri

Istrinya Adimas, kerja di kecamatan. Mencoba untuk bisa diterima keluarga Adimas.

Rosalinda

Teman kerja Adelia, janda beranak satu. Linda nampaknya mulai menyadari perhatian dari Meka.

Meka Satria

Teman kerja Adimas, sepupu Adelia. Tak peka pada perasaan Ningsih karena masih menyukai Linda.

Sri Ningsih

Teman sekolah Adelia, kerja di apotek keluarga. Menyukai Meka pada pandangan pertama.

Aresta Venanda

Adik Adimas, sekarang kelas 3 SMA. Menyeimbangkan hubungan LDR bersama Erina dengan persiapan UN.

Erina Oktavia

Tokoh utama Notice. Kakak kelas dan pacar Ares. Saat ini kuliah di Yogyakarta.

Rani

Kerja sebagai kasir di minimarket. Naksir Adimas tapi tak tahu ia sudah menikah dengan Adelia.

Dengarkan juga Drama CD My Prewedding!

https://youtu.be/MjUcdDyq73o

Populer lewat Freezing tidak membuat Lim Dallyoung lupa dengan asal muasalnya – manhwa drama romansa Unbalance X2 yang sedikit erotis namun bisa bikin ngamuk seperti buah tangan Kouji Seo. Kali ini Dallyoung kembali lagi dengan sekuelnya Unbalance X3 yang kini jauh lebih heboh!

Cerita: Lim Dallyoung
Gambar: Lee Soohyun
Genre: Drama, Romance, Ecchi

Di edisi-edisi awal AMH Magz, pernah diulas sebuah judul *manhwa* yang dipenakan *circle* **ArtLim** yaitu **Unbalance X2** (Unbalance X Unbalance). Nah, penulis **Lim Dallyoung** memutuskan untuk membuat kelanjutannya, yaitu **Unbalance X3** (Unbalance X Unbalance Triangle). Meski menampilkan angka 3 di buntutnya, *manhwa* yang satu ini bukanlah judul ketiga dari seri Unbalance, maupun memiliki kaitan dengan Unbalance X2. Jadi, seperti apa kisahnya?

Choi Hakyung adalah seorang wanita karir yang berhasil mencapai kesuksesan. Ia hanya tinggal berdua bersama adik laki-laki bernama **Taehyung** sejak ditinggalkan kedua orang tua mereka. Taehyung menganggap Hakyung sebagai sosok kakak yang dapat menjadi ibu yang penuh kasih sayang, dan teman yang bisa dipercaya. Hakyung bekerja keras sejak SMA sehingga ia berhasil dapat beasiswa ke universitas top. Ia bekerja sambilan, mengumpulkan uang untuk membiayai sekolah Taekyung hingga akhirnya sukses merintis bisnis ritel.

Berbeda dengan kakaknya, Taehyung justru mencari banyak masalah. Ia rajin berantem dan kuliahnya juga bolong-bolong. Hakyung yang biasanya penyabar pun akhirnya marah juga dan mengancam tidak mau membayar kuliah Taehyung lagi. Setidaknya hubungan mereka tidak menjadi buruk. Taehyung tidak melawan seperti biasanya, karena ia berencana untuk hidup mandiri. Saat Taehyung menceritakan hal ini kepada paman dan bibinya, mereka mencoba mendukung Taehyung untuk mengurangi ketergantungannya pada Hakyung. Mereka juga meminta Taehyung untuk tidur di rumah mereka malam itu karena sudah kemalaman.

Subuh, saat Taehyung mengambil minum di dapur, ia tak sengaja mendengarkan perdebatan antara paman dan bibi. Sebuah fakta mengejutkan diketahui, bahwa ternyata Taehyung dan Hakyung tidak memiliki hubungan darah – entah siapa yang diadopsi. Tak percaya, setelah kuliah esok hari Taehyung mencoba menelepon Hakyung karena menurut paman dan bibi "ia juga tahu". Naas, Hakyung tertabrak truk saat menerima telepon Taehyung (padahal sudah pakai *handsfree*). Ia bergegas ke rumah sakit dan ditemui oleh paman, bibi, serta dokter jaga. Dokter mengatakan Hakyung tidak menderita luka serius, namun terkena syok saat tertabrak sehingga menderita amnesia. Taehyung mengkonfrontir masalah identitas dirinya kepada sang paman, namun ia tak mau menjelaskannya dengan alasan hanya Hakyung yang bisa menjawab pertanyaan Taehyung. Ia meminta Taehyung untuk menjaga Hakyung sampai ingatannya kembali. Satu pesannya adalah "tetap bersikap biasa seolah-olah tak terjadi apapun."

Pesan sang paman terbukti cukup sulit karena terdapat perbedaan kepribadian pada Hakyung saat ini. Tak ada lagi Hakyung yang *blunt*, yang sebodo amat, yang keibuan, yang mau jadi pendengar. Kini berada di hadapan Taehyung adalah seorang wanita pemalu, bagai hendak menjalani kencan pertamanya. Saat minta dimandikan saja Hakyung minta izin dulu apakah harus buka pakaian atau tidak, padahal biasanya di rumah ganti pakaian suka sembarangan sampai harus diprotes Taehyung. Perasaan galau berkecamuk di hati Taehyung saat melihat sisi lain Hakyung. Tak mungkin ia menaruh rasa pada kakaknya sendiri, tapi bagaimana jika mereka benar bukan saudara kandung? Akankah Taehyung melewati batas untuk menuruti kata hatinya, atau tetap menjaga hubungan keluarga yang telah dibina sejak lama?

Layaknya Unbalance X2, Unbalance X3 menampilkan beberapa formula yang sama dengan *manhwa* pertamanya. Utamanya adalah konsep "*forbidden love*", jika di X2 temanya adalah cinta antara murid dan guru maka di X3 berbuah jadi "cinta" antara kakak dan adik. *Heroine* utama dan MC nya

Teks & layout oleh mca_trane

"TAK MUNGKIN AKU MENCINTAI NOONA*-KU SENDIRI!!"

*kakak perempuan

Choi Hakyung

Wanita karir yang menderita amnesia setelah sebuah kecelakaan lalu lintas. Hakyung adalah sosok yang sangat kuat, baik fisik serta mental. Ia telah berhasil meniti kesuksesan dari kecil dan membantu adiknya. Di hadapan Taehyung ia bisa menjadi sosok kakak yang penyayang, perhatian, cerewet, atau kawan sebaya yang sebodo amat dengan hubungan adik-kakak. Setelah kehilangan ingatan, Hakyung menjadi lebih pemalu dan sering bertanya-tanya. Ingatannya mengawang entah kemana, namun ia masih merasakah hubungan kekeluargaan yang erat dengan Taehyung.

juga sama, yaitu pasangan wanita karir dan pelajar yang hobi berantem.

Di sisi lain X3 juga mampu tampil beda dengan X2, kali ini tampil dalam format *webtoon full color*. Membacanya harus *scrolling* dari atas ke bawah, yang mana sudah terasa cukup nyaman jika dibuka di *smartphone*. Namun sayangnya presentasi X3 dalam format ini kurang maksimal. *Paneling*nya terasa kecil dan kaku. Entah karena harus menyeimbangkan beban kerja ilustrator **Lee Soohyun** atau ini adalah salah satu percobaan *webtoon* pertama buatan ArtLim, nampaknya mereka masih harus menemukan metode *paneling* yang cocok. Hal ini pun akan mempersulit proses adaptasi *webtoon* ke media cetak. Tapi setidaknya dari segi *artwork* sudah cukup memuaskan, dan mampu mengimbangi atau sedikit di atas *webtoon* pada umumnya.

Pace ceritanya "nggak pernah nanggung." Dalam beberapa *chapter* beruntun kamu bakal dapat suguhan momen super seronok. Beberapa panel sengaja diberi "kabut dewa", ada juga yang tidak ada sama sekali. Saat masuk ke bagian drama pun, juga nggak nanggung dan kadang rasanya lumayan *lebay*. Bayangkan drama Korea yang mencoba meniru penceritaan sinetron: momen memilukan seakan tak pernah berhenti. Lihat saja sinopsis di atas, dan itu pun baru dua *chapter* saja. Entah apa yang bakal terjadi ke belakang, mungkin campuran antara FTV religi di Indosiar dan Pernikahan Dini kali ya. Pokoknya di bagian *ecchi* pol *ecchi*, drama pol drama. Dallyoung yang juga bertanggung jawab menciptakan **Kurokami** dan **Freezing** ini memang belum kehilangan tajinya dalam menulis kisah-kisah roman picisan.

Selama pengalaman saya mengikuti perkembangan *webtoon* mulai dari **Annyeonghaseyo So Nyeo Shi Dae Imnida**, hingga **Annarasumanara** dan belasan *webtoon* lokal, nampaknya baru Unbalance X3 yang mengisi kekosongan dalam segmen *webtoon ecchi*. Walaupun dari segi cerita bukan sesuatu yang baru, namun kehadiran X3 memberi warna baru dalam jagat *webtoon*. X3 mencampurkan kharisma erotisme Jepang dengan kekuatan drama Korea yang emosional, menjadikannya sebagai sebuah *webtoon* yang menonjol *for better and for worse.*

Choi Taehyung

Adik Hakyung yang disinyalir tidak memiliki ikatan darah dengannya. Taehyung adalah sosok pemuda urakan yang senang berantem. Nilai akademiknya pun tak lebih baik. Walau begitu, ia kini berusaha untuk meringankan beban pikiran sang kakak. Meski bengal, setidaknya Taehyung tahu kepatutan dengan menasihati Hakyung saat mulai seronok. Ia sangat menyayangi Hakyung, dan tak terpikirkan ia akan mencinta kakaknya sendiri. Kejadian belakangan ini membuat Taehyung kembali mempertanyakan dirinya.

© Lee Soohyun
http://milkcow.egloos.com/

MOBILE SUIT CROSSBONE GUNDAM

artikel : scopedog0097

Gundam memang merupakan sebuah kata yang tidak asing bagi kita para penggemar Jepang. Seri mecha yang membawa nama Jepang ke dunia ini adalah sebuah karya masif yang tersebar ke berbagai genre media hiburan. Kisahnya terbilang unik karena menyajikan konflik yang berat dan realistis serta robotnya yang lengkap dengan senjata yang keren dan unik. Meski begitu, selama cerita yang sering muncul selalu berkutat pada dua kubu atau lebih yang sama-sama memperjuangkan ideologi dan kepentingan masing-masing dengan menggunakan robot sebagai media penyebar ideologi tersebut. Tapi, bagaimana kalau robot tersebut ternyata adalah bagian dari bajak laut? Ya, bajak laut beneran yang ada di film-film dan sejarah dunia ini.

Mobile Suit Crossbone Gundam adalah manga berseri karya Hasegawa Yuichi dan Yoshiyuki Tomino yang terbit berkala di majalah Shonen Ace. Sampai saat ini ada 5 judul Crossbone Gundam yang dirilis : Crossbone Gundam, Crossbone Gundam - Skull Heart, Crossbone Gundam - Steel 7, Crossbone Gundam Ghost, Crossbone Gundam Dust. Seri ini juga dirilis dalam bentuk tankoubon, namun baru 3 judul pertama yang sudah disebutkan tadi. Walaupun mengambil tema bajak laut, sesungguhnya mereka berada di pihak baik dan bagi pihak yang jahat menganggap mereka sebagai bajak laut beneran, padahal kenyataannya bukan.

Tobia Arronax sedang dalam perjalanan menuju planet Jupiter untuk melanjutkan sekolah di sana. Namun, kapal yang ia tumpangi tiba-tiba diserang oleh kawanan Mobile Suit yang mereka sebut bajak laut, katanya. Setelah penyerangan intensif, Tobia memutuskan untuk pergi menghadang mereka dengan MS yang tersedia di kapal tersebut. Tapi usahanya berhasil digagalkan oleh sebuah Gundam, namun ia dibebaskan karena pilot dari Gundam tersebut tak mau ada pertumpahan darah. Hal itu sontak membuat Tobia agak terkejut dan menyadari kalau MS yang dilumpuhkan oleh Gundam itu tidak meledak dan pilotnya berhasil melarikan diri. Tobia bergegas kembali menuju kapal tadi dan menemukan bahwa kapal yang ditumpanginya memuat banyak tabung gas beracun. Sesaat setelahnya ia disekap oleh kapten kapal tersebut karena menemukan tabung sambil berusaha membunuhnya. Untungnya, dia diselamatkan oleh Gundam bajak laut tadi dan menghancurkan kapal tersebut. Selepas penyelamatan tersebut, Kincaid Nau, pilot dari Gundam bajak laut mengajukan 2 pilihan kepada Tobia, pergi ke Bumi dan melupakan semua kejadian yang menimpanya hari ini atau ikut bergabung dengan Crossbone Vanguard dan menyingkap kebenaran. Meski awalnya merasa ragu-ragu, akhirnya Tobia memutuskan untuk ikut dengan Crossbone Vanguard dan menyingkap kebenaran di balik konspirasi Jupiter Empire.

Seri Gundam yang satu ini memiliki tema yang tak biasa, bajak laut yang konotasinya selalu negatif dibawakan dengan kisah yang heroik. Gundam ini bersetting 10 tahun (UC 133) dari film Gundam F91 (UC 123) yang tayang pada tahun 1991 silam. Di manga ini juga banyak karakter dari Gundam F91 yang memiliki peran penting, meski begitu keberadaan mereka tidak serta merta beranggapan bahwa manga ini merupakan sekuel dari Gundam F91. Ceritanya benar-benar baru dan keberadaan karakter-karakter dari seri sebelumnya bertujuan hanya sebagai pelengkap saja, namun semakin jauh berjalannya cerita, keterkaitan mereka dengan seri ini akan bertambah kuat, bahkan menjadi titik baru dari awal konflik yang ada di anime Mobile Suit Victory Gundam. Disarankan untuk menonton Gundam F91 sebelum membaca manga berseri ini karena sesekali muncul peristiwa-peristiwa penting dari Gundam F91 yang disampaikan secara tersurat maupun tersirat serta untuk mengetahui lebih dalam berbagai karakter di manga ini.

Cukup ironis bahwa sampai saat ini manga ini belum pernah diadaptasi menjadi anime, dan didahulukan oleh seri lain seperti The Origin dan Thunderbolt. Lebih ironis lagi karena manga ini banyak tampil di beberapa game crossover (Super Robot Wars, SD Gundam G Generation, Gundam VS) dan setiap karakternya sudah memiliki pengisi suara tetap. Justru dengan ada pengisi suara tetap ini harusnya terbersit untuk segera dibuatkan anime, namun sayang hingga saat ini belum ada kabar terbaru apapun mengenai manga ini.

Desain karakter terlihat klasik karena pembuatan seri manga ini dimulai pada tahun 1994.

Mungkin banyak aspek yang perlu dipertimbangkan dan diperbaiki untuk bisa mengantarkan manga ini menjadi anime. Salah satunya dari desain karakter. Sangat klasik dengan style khas 80-an akhir hingga 90-an, wajar karena manga ini dimulai dari tahun 1994. Parahnya seri terbaru Crossbone Gundam Ghost yang ceritanya masih ongoing memiliki style yang sama alias masih menggunakan style 90-an tadi. Sehingga kurang menjual kalau dijadikan anime di era sekarang, atau setidaknya melakukan perombakan sedikit di segi desain karakter supaya bisa diterima oleh pemirsa yang mungkin tidak terbiasa dengan gaya gambar klasik.

Di lain pihak, gunpla dari seri ini justru sangat populer dan hanya laku pada unit Gundamnya saja. Crossbone Gundam X1, X2, X3, dan X1 Full Cloth laris di pasaran, namun bagaimana dengan unit non-Gundamnya? Sangat tidak menjual, malah beberapa diantaranya memiliki desain yang agak nyentrik yang hampir sebagian besar merupakan unit para antagonis. Bayangkan sebuah robot bisa memiliki cambuk yang cukup fleksibel, lalu ada robot yang bentuknya seperti kura-kura, ada juga yang berbentuk mirip ikan dan punya ahoge. Cukup nyentrik dan tidak masuk akal bagi sebuah robot yang berasal dari genre Real Robot.

Namun dengan kekurangan yang sudah saya sebutkan tadi, para penggemar Gundam sangat menantikan adaptasi dari manga yang mulai masuk kawasan jadul ini. Selagi menunggu kabar tersebut, ada baiknya kalian membaca manganya sambil memainkan game yang menampilkan Crossbone Gundam di game tersebut.

Eromanga-sensei

TV | DRAMA COMEDY | A-1 PICTURES | ARTIKEL : OMEGA8719

Masamune Izumi diperkenalkan keluarga barunya. Sagari beserta ibunya yang menikah dengan keluarga Izumi. Ayah Masamune menduda setelah bercerai tanpa penjelasan detail. Namun hanya dalam waktu singkat Masamune dan Sagiri harus kembali kehilangan orang tua, kali ini akibat kecelakaan.

Akibat kejadian ini, Sagiri lebih suka mengurung diri di dalam kamar. Sedangkan Masamune yang berprofesi sebagai penulis LN semenjak perceraian orang tuanya, berusaha sebaik mungkin untuk mengurus adiknya.

Masamune sebetulnya mendapat wali penjaga yaitu bibinya. Namun dia menolak untuk tinggal bersama. Selain itu dia merasa perlu menjaga Sagiri. Dia tidak ingin Sagiri dipaksa keluar kamar. Dia ingin Sagiri keluar atas keinginannya sendiri. Untuk itu Masamune membuktikan diri bisa mencukupi kehidupan mereka dengan menulis light novel.

Light novel yang dikerjakan Masamune diilustrasikan oleh seseorang bernama Eromanga-sensei. Ilustrator ini tidak diketahui identitas aslinya sehingga semua hasil garapan hanya dilakukan melalui internet. Hingga suatu hari Eromanga-sensei melalkukan blunder saat kembali menayangkan *live streaming* proses mengerjakan ilustrasi.

Pada sesi *live streaming* terbaru, Masamune melihat nampan makanan yang diberikan kepada adiknya. Dia semakin panik saat adiknya tidak mengakhiri sesi *live streaming* secara benar. Memaksa Masamune menggedor pintu kamar adiknya.

Setelah kejadian itu, Sagiri juga baru tahu kalau Masamune juga penulis LN yang diilustrasikan olehnya. Padahal nama pena yang digunakan Masamune hanya menggunakan versi katakana. Apakah pasangan ini bisa makin kompak setelah tahu identitas masing-masing?

MASAMUNE IZUMI
YOSHITSUGU MATSUOKA

Adikmu bisa menggambar apaan?
Yang seksi-seksi gitu.

Saat melihat desain karakternya yang terlintas di pikiran adalah Oreimo. Apalagi karakternya adalah pasangan kakak adik meski tidak ada hubungan darah. Seri Eromanga-sensei memang ditulis oleh orang yang sama, Tsukasa Fushimi dengan ilustrator Kanzaki Hiro. Ditambah lagu opening yang dinyanyikan oleh ClariS (meski salah satu anggotnya ganti). Bahkan kisahnya masih satu universe dengan Oreimo. Terbukti dengan adanya topeng Magical Meruru.

Tsukasa Fushimi tampaknya memang suka menulis kisah hubungan romantis dalam satu keluarga. Tapi kali ini untuk menghindari ranjau yang disebut *incest*, maka dari awal sudah disampaikan bahwa Sagiri adalah adik tirinya. Tampaknya cukup jelas nanti arah ceritanya akan berakhir di mana.

Namun yang terpenting di sini, bagaimana lika-liku perjalanan kakak beradik ini. Mereka juga perlu mengatasi sejumlah permasalahan terkait dengan publikasi LN dan ilustrasi.

Sesuai dengan judulnya, dalam Eromanga-sensei kadang akan terselip beberapa hal "nakal". Jadi jangan kaget kalau muncul *fanservice* sekaligus penggunaan kalimat. Namun seri ini tidak berorientasi ada *fanservice* misalnya Queens Blade.

Ilustrasi dari Tiv akan sering muncul. Karena ilustrasinya yang digunakan sebagai gambar hasil karya Eromanga-sensei. Tanpa perlu melihat credit roll, terlihat jelas gaya Tiv pada muka karakter.

Jika kalian tidak bosan dengan kisah yang nyaris tidak jauh beda dengan Oreimo ditambah klop dengan desain karakternya, seri ini termasuk lumayan untuk mengisi waktu senggang. Tapi mungkin banyak diantara pembaca yang menonton karena Sagiri. Memang tidak salah kalau gadis yang masih duduk di bangku SMP ini menjadi daya tarik utama.

REVIEW
ZOUROKU KASHIMURA
AKIO OHTSUKA
SANA
HITOMI OHWADA
TV | DRAMA SUPERNATURAL | J.C. STAFF | ARTIKEL : OMEGA8719
アリスと蔵六
Alice & Zouroku

Apa perasaan kakek dapat cucu ajaib?

Dunia jadi gila.

Seorang gadis kecil berlari di tengah hutan saat hujan. Gadis yang nanti dikenal sebagai Sana, sedang berusaha lari dari sebuah tempat penelitian. Ini karena Sana memiliki kemampuan supernatural yang disebut Dream of Alice. Dalam usaha pelariannya, Sana tidak bisa sering menggunakan kemampuannya karena asupan makanan selama di peneltian sangat dibatasi. Sedangkan energi yang dibutuhkan cukup menguras kalori.

Sana sudah nyaris ditangkap oleh salah satu anggota peneliti. Untungnya Sana mendapat bantuan tak terduga dari orang tak dikenal. Dua orang tersebut bertempur sejenak menggunakan kekuatan yang serupa dimiliki Sana. Saat berlangsung, orang yang menolong Sana menyuruhnya melompat atau telportasi ke kota paling besar. Di Tokyo kehidupan Sana yang baru akan dimulai.

Sana hanyalah seorang gadis yang masih berusia belasan tahun dan tidak tahu banyak tentang dunia luar. Hingga akhirnya dia bertemu Zouroku, seorang penjual bunga berusia 70 tahun. Zouroku berusaha mencari tahu apakah Sana terpisah dari orang tuanya atau tersesat. Tapi dia malah diminta Sana untuk membuat perjanjian dengan imbalan Sana bisa mengabulkan permintaan apapun. Zouroku hanya menganggap sebagai candaan meski Sana sudah menyebutkan sejumlah profil dari Zouroku. Hingga akhirnya Sana kembali melompat. Tapi si kakek tidak ambil pusing meski gadis di depan matanya tiba-tiba menghilang.

Tak lama berselang, Zouroku malah terlibat pelarian Sana. Ini akibat Sana tiba-tiba melompat ke dalam mobil Zouroku sehingga posisinya diketahui. Aksi pengejaran berakhir dengan Zouroku memarahi semua pengguna Dream of Alice, Sana termasuk dua anak dari penelitian. Kemampuan mereka dianggap membahayakan masyrakat umum. Setelah menyelesaikan urusan di kantor kepolisian, Zouroku terpaksa meminjamkan kediamannya kepada Sana untuk menginap. Hal apa lagi yang akan menanti Sana?

Sangat jarang sebuah kisah di manga yang menggunakan kombinasi karakter kakek dan gadis usia belasan tahun. Hasil yang didapat cukup menarik karena si kakek tidak gampang kagetan. Bila tokohnya masih remaja dan ada gadis hilang di depan matanya mungkin bakal berteriak "EEEEH."

Zoroku berusaha tetap tenang dengan berbagai kejadian aneh yang menimpanya. Bahkan dia masih berusaha mendidik Sana yang menggunakan kekuatannya secara sembarangan. Kakek ini sangat tegas dan ingin anak-anak hormat pada orang yang lebih tua. Sayangnya Sana memang tidak mendapat banyak edukasi selama di tempat penelitian.

Manga Alice to Zouroku karya Imai Tetsuya sudah terbit sejak 2012. Sayangnya manga ini hingga adaptasi anime diumumkan tidak ada yang berminat melakukan scanlation. Mungkin karena memang tema cerita yang disajikan tidak menggunakan *pandering* pada salah satu fanbase. Meski Sana ditampilkan menggunakan pakaian *gotchic lolita*, hal ini tidak cukup menjadi alasan.

Alice to Zouroku memang bukan jenis anime yang dinikmati hanya karena desain karakternya imut. Di sini kalian harus mengikuti perjalanan Sana dalam upaya membubarkan organisasi. Tapi apakah benar organisasi yang dimaksud Sana sedang berbuat buruk?

Misteri kemampuan supernatural Dream of Alice juga akan digali. Terutama kemampuan Sana yang melebihi lainnya. Salah satunya bisa menciptakan makhluk hidup. Inilah yang membuat para peneliti tertarik menelaah lebih lanjut kemampuan Sana.

Anime ini berpotensi menyajikan cerita yang unik. Meski di awal ada adegan action ditambah sejumlah gangguan dari organisasi, kemungkinan kisahnya akan fokus pada pengembangan Sana yang bisa berfungsi di masyarakat. Sisi buruknya, manga yang menjadi sumber masih belum tamat pada volume ke-8. Bisa jadi nanti versi anime akan tamat dengan kisah original ataupun tidak bakal ada season kedua.

MENJADI PAHLAWAN BUKAN PERKARA GAMPANG

Rokudenashi Majutsu Koushi to Akashic Records

TV | MAGIC ACTION | LIDEN FILMS | ARTIKEL : OMEGA8719

Bagaimana kalau Archer dan Touma fusion?

Kamu dapat Glenn Radars.

Instruktur sebuah akademi sihir di kerajaan Alzano tiba-tiba dikabarkan mengundurkan diri. Karena mendadak, pihak sekolah tidak siap. Namun professor Celica Arfonia menganjurkan untuk menjadikan Glenn sebagai instruktur sementara sampai mendapat pengganti yang tepat. Celica sendiri adalah salah satu penyihir berpengaruh sehingga kepala sekolah menyetujui saja.

Hari pertama bertugas, Glenn sudah terlambat datang. Salah satu penyebabnya dia nyaris bertabrakan dengan Sisti dan Rumia, siswi di akademi tersebut. Namun setelah masuk kelas pun, Glenn tidak nampak seperti instruktur yang diharapkan. Padahal mendapat rekomendasi dari Celica, penyihir terkuat di kerajaan Alzano. Sejak hari pertama Glenn hanya menyuruh para siswanya belajar sendiri.

Tingkahnya yang brengsek membuat Sisti naik pitam. Dia mengancam Glennn dikeluarkan sebagai instruktur dengan menggunakan wewenang ayahnya yang punya pengaruh di sekolah. Namun Glenn malah dengan senang hati dan berharap dipecat. Dari awal Glenn memang sudah terpaksa menjadi instruktur karena ancaman ibu angkatnya, Celica.

Sisti yang tidak terima malah menantang berduel. Dia berharap dari duel ini, Glenn bisa lebih serius dengan pekerjaannya. Meski begitu Sisti sempat ragu dengan kemampuannya. Apalagi instruktur pemalas ini adalah rekomendasi Celica. Dia tidak tahu kemampuan Glenn saat serius. Mampukah Sisti menaklukan Glenn? Lagi-lagi Glenn berharap dengan duel yang sengaja kalah dia akan dikeluarkan.

Tapi dalam kisah ini tidak hanya menceritakan lika-liku Glenn sebagai instrukur. Sebuah organisasi penyihir berupaya menculik Rumia. Saudara angkat Sisti ini diketahui memiliki kemampuan sihir yang tidak biasa. Dia bisa menggandakan sirkut *mana* seseorang untuk waktu yang singkat. Organisasi Divine Wisdom sangat ingin meneliti lebih lanjut. Glenn pun harus melindungi para anak didiknya.

Cukup menyegarkan bisa melihat karakter yang brengsek dan tidak malu melihat tubuh wanita tapi masih bisa diandalkan. Glenn seorang instruktur pemalas yang sangat ingin mengurung diri di kamar saja. Dia menjadi seperti ini karena cita-citanya sebagai pahlawan penyihir tidak kesampaian. Layaknya Shirou (FSN), kemampuannya bukannya digunakan untuk menolong orang secara langsung. Tapi mengenyahkan ancaman kerajaan secara rahasia. Akibat kejadian pada salah satu misi, dia menderita trauma dan memilih mundur dari aktivitas kerajaan.

Bila dilihat dari kemampuannya sihirnya, Glenn termasuk standar dan tidak ada yang istimewa. Kapasitas *mana* yang dimiliki juga biasa. Namun sebuah magic item buatannya saat masih sekolah membuatnya sedikit spesial. The Fool's World adalah magic item yang membuat orang-orang disekitar area aktif tidak bisa menggunakan sihir. Sedikit mirip dengan Touma (Index) yang memiliki anti-ability.

Saat magic item ini aktif, Glenn juga tidak bisa menggunakan sihir. Untungnya dia cukup mahir bela diri. Sebagian besar penyihir hanya murni menggunakan sihir. Saat sudah disegel, mereka menjadi tak berdaya dihadapan pukulan dan pedang.

Penulis LN Rokuaka, Taro Hitsuji tidak membuat magic item ini kelewat kuat. Peraturan paling jelas, The Fool tidak bisa digunakan untuk membatalkan sihir yang sudah terlanjur aktif. Glennn juga bukanlah onii-sama (Mahouka) yang dengan entengnya membabat puluhan musuh tanpa berkeringat. Dia sebetulnya sangat tidak cocok bertarung satu lawan satu secara langsung.

Kekuatan utama Glenn adalah otaknya yang cemerlang. The Fool yang merupakan sihir original karyanya saat sekolah menjadi bukti. Glenn paling memahami struktur sihir sehingga dengan mudah memberikan pelajaran pada siswanya. Selain itu pengalaman sebagai penyihir kerajaan membuat dia tenang menyusun strategi di pertempuran sesungguhnya.

Sudah menjadi rahasia umum setiap LN harus bersaing untuk mendapat perhatian dari calon pembaca agar bersedia membeli. Cara yang digunakan di seri Rokuaka adalah kombinasi jenius dan bodoh pada saat yang bersamaan. Yaitu desain pakaian siswi yang menampilkan area sekitar perut.

Sebetulnya sejak dulu tiap *franchise* selalu ada ide nyeleneh. Lihat saja Strike Witches, para penyihirnya cuma terbang mengenakan kancut. Siswa di Rokukaka masih menggunakan seragam yang normal bahkan serasa militer. Berbanding terbalik dengan para siswinya yang tidak keberatan menampilkan area sekitar pusar. Ini sudah menjadi perbincangan di sejumlah forum.

Ilustrator seri ini, Kurone Mishima sepertinya juga hanya menerima tugas agar desainnya mendorong kemungkinan laku. Jadilah *fanservice* berjalan yang hadir setiap waktu. Dia juga yang mengerjakan KonoSuba. Seandainya KonoSuba diadaptasi dengan benar dengan desainer karakter anime yang lebih rapi, kurang lebih hasilnya akan seperti Rokuaka ini.

Dari segi cerita cukup standar dan tidak ada yang beda dengan kebanyakan seri aksi. Antagonis di sini adalah organisasi yang disebut Divine Wisdom. Mereka berusaha mendapatkan Akashic Records, yang merupakan sumber pengetahuan berbagai hal. Namun untuk mencapai tujuan itu, mereka membutuhkan kemampuan sihir yang hanya dimiliki Rumia.

Glenn awalnya tidak tahu apa-apa selain organisasi ini memang musuh kerajaan. Tapi karena tindakan mereka sudah mulai mengancam keselamatan siswinya, mau tidak mau dia harus ikut bergerak. Nantinya dia juga akan dibantu rekan-rekannya saat aktif di Imperial Mage.

Animasinya yang diproduksi oleh Liden Films juga termasuk oke untuk tema fantasi. Tidak ada sesuatu yang mencolok untuk bisa dibanggakan namun juga belum terlihat ada kekurangan yang mengganjal. Karena ada sedikit bumbu komedi, ekspresi karakter yang dilebaykan bisa membantu penonton untuk tersenyum melihat tingkah mereka.

Jadi apakah seri ini layak tonton? Jika kalian tidak terganggu dengan pusar yang selalu nampak setidaknya 15 menit per episode, tak ada salahnya untuk dicoba. Kisahnya bukan tipikal Infinite Stratos dimana semua karakter perempuan mengejar karakter laki-laki. Meski Sisti tampak *dere-dere*, tapi permasalahan utama di seri ini adalah bagaimana melindungi Rumia. Glenn juga bukan orang yang malu-malu kucing. Bagi yang berharap ada romance, mungkin tidak akan terjadi pada adaptasi kali ini.

Tentu saja anime ini adalah bagian dari promosi LN. Tergantung hasil penjualan nanti, penonton harus bersiap kalau season kedua tidak akan pernah ada. Tapi kemungkinan adaptasinya akan memberikan *cut-off* yang memuaskan.

Pada key visual sudah ditampilkan rekan Glenn, Albert dan Re-L. Mungkin tabir tentang Akashic Records tidak akan terbuka semuanya. Tapi kisah dua rekan Glenn ini bisa menjadi penutup yang bagus tanpa memaksakan ada season kedua.

Okusama ga Seitokaichou!

TV | COMEDY ROMANCE | SEVEN | ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Apa program ketua OSIS periode kali ini?

Semua siswa bebas bercinta.

Tingkat kelahiran di Jepang yang terus menurun per tahunnya membuat pemerintah bersikeras untuk menggencarkan sejumlah kebijakan terkait natalitas penduduknya. Inisiatif pemerintah Jepang menginspirasi seorang gadis muda bernama Wakana Ui untuk mendukung kebijakan tersebut.

Setelah terpilih menjadi ketua OSIS yang pertama di SMA Seifuu, dia mengeluarkan kebijakan yang menggegerkan seluruh warga sekolah tersebut. Dia melegalkan percintaan di sekolahnya yang bertajuk "Pembebasan Cinta" sambil menyebarkan kondom ke semua siswa secara terang-terangan ketika pidato kemenangannya. Sontak para siswa tersebut kaget, meski begitu para siswa justru senang dan menyambut dengan penuh suka cita.

Program yang dicanangkan oleh ketua OSIS ini berjalan dengan cukup baik, namun tidak semua orang setuju dengan program ini. Salah satunya tokoh utama seri ini Izumi Hayato, yang kini menjadi wakil ketua setelah dinyatakan kalah berdasarkan hasil hitung nyata pemilihan ketua OSIS. Namun bagaimanapun protes yang ia lontarkan, Ui tetap bersikukuh melanjutkan program revolusioner ini karena terlalu kaku dan membatasi siswa SMA menjalani masa yang penting, yakni percintaan. Rapat pertama OSIS saja sudah diwarnai debat hangat mengenai masalah ini. Sebelum pulang, Ui berbicara kepada Izumi apakah ada waktu luang di rumahnya, karena Ui akan datang dengan "kejutan" pada malam itu.

Waktu yang dijanjikan tiba, Izumi heran dengan permintaan Ui yang cukup aneh. Dia meminta agar Izumi mau menerimanya sebagai istrinya. Sampai Ui sudah siap dengan keputusan ini untuk pindah ke rumah Izumi dengan perlengkapan miliknya. Izumi sempat menolak pada awalnya, namun setelah "dipaksa" oleh orang tua kedua belah pihak, akhirnya Izumi menerimanya. "Malam pertama" pun tiba, namun sayangnya mereka masih belum siap untuk tahap itu.

Perlahan tapi pasti, mereka yang tidak mempunyai pengalaman berumah tangga, bahkan belum pernah pacaran sekalipun mengimplementasikan hal-hal yang biasa dilakukan oleh pasangan yang penuh asmara dan hasrat. Sampai-sampai muncul adegan sugestif yang cukup menggoyahkan iman kita. Tapi saat di sekolah, mereka menyembunyikan identitas mereka dan bertindak sebagai siswa pada umumnya. Di sekolah pun, ia harus berseteru dengan komite kedisiplinan yang dipimpin oleh Misumi Rin yang menentang program tersebut. Bisakah mereka menghadapi rintangan kehidupan seperti ini

Lagi-lagi ada anime bertemakan pasutri. Tapi yang satu ini lebih banyak fanservice dan adegan sugestif yang membuat kita "*triggered*". Kalau pasutri beneran pastinya wajar melakukan hal seperti itu, lah ini pasangan di bawah umur yang mencoba untuk merasakan "suasana" rumah tangga dan nikmatnya "berduaan".

Diadaptasi dari manga berjudul sama yang juga sama-sama lewd, mengisahkan tentang kehidupan "keluarga baru" Wakana Ui dan Izumi Hayato yang berusaha mencoba menjalin hubungan suami istri. Selama cerita berjalan kita akan disuguhkan oleh eksperimen mereka untuk menciptakan suasana harmonis dalam rumah tangga. Tak tanggung-tanggung muncul rangkaian adegan sugestif yang mampu menggoyahkan iman serta memicu hasrat dan akhirnya "*triggered*". Pastikan lihat kondisi sekitar saat menonton anime ini.

Kisah percintaan mereka sebenarnya *cliché* dan *mainstream*, namun kalian akan dihibur bagaimana keseruan mereka yang belum pernah pacaran ini mencoba hidup sebagai suami istri. Banyak rasa malu dan tidak siap dari kedua belah pihak, namun seiring berjalan waktu mereka mulai membiasakan diri terhadap hal-hal seperti ini. Ya meskipun akan lebih baik lagi kalau status mereka benar-benar legal sebagai suami istri, daripada menjalani kehidupan palsu yang hanya coba-coba dan sesaat. Mungkin menurut mereka daripada kawin beneran mending main kawin-kawinan.

Seri ini menjadi salah satu dari tema suami istri yang mulai ramai beredar, di Indonesia pun juga ada seri mengangkat tema tersebut. Bagi kalian yang masih jomblo, bisa mencoba seri ini sebagai pembuka agar kalian bisa mendapat 2 keuntungan, baik kesenangan hati maupun merasakan nikmatnya berumah tangga. Hati-hati jangan sampai baper.

Lets Study About Love

Love Lab

TV | ROMANCE COMEDY | DOGA KOBO
ARTIKEL : OMEGA8719

Seperti apakah rasanya jatuh cinta? Sebelum mencapai pertanyaan itu, Maki ingin tahu bagaimana caranya menjalin hubungan. Oleh karena itu siswi SMP Akademi Fuji ini melakukan berbagai penilitian mandiri untuk mencari cara meraih cinta. Dia tidak bisa mencari pasangan di sekolahnya karena Akademi Fuji adalah sekolah untuk anak perempuan. Sedangkan Maki sendiri nyaris tidak memiliki pengalaman dengan laki-laki selain ayahnya sendiri.

Akhirnya dia bertemu dengan Riko, gadis tomboy yang dikenal sebagai *The Wild One*. Dia tidak sengaja melihat Maki mencium dakimakura yang digunakan sebagai latihan mencium. Kesan Maki sebagai siswa teladan sekaligus wakil ketua Badan Siswa langsung hancur dalam persepsi Riko. Gadis yang suka berganti aksesoris rambut ini berjanji tidak akan menceritakan kepada siapapun. Tapi Maki ternyata punya rencana lain.

Esok harinya tanpa meminta persetujuan dulu, Riko menjadi anggota Badan Siswa. Tentu saja protes Riko tidak dianggap Maki. Malah sekarang Riko harus membantu Maki tentang percintaan. Dia dianggap lebih berpengalaman dalam urusan cinta dan memiliki banyak teman laki-laki.

Memang benar Riko yang tomboy sejak masih kecil memiliki banyak teman laki-laki. Namun dia juga tak ada pengalaman dalam urusan cinta. Apalagi semua teman lelakinya lebih mengganggap Riko sebagai teman *bro*. Harga diri membuatnya Riko tidak mau mengakui langsung bahwa dia belum pernah memiliki pasangan.

Di lain tempat beberapa anggota Badan Siswa mengawasi dari kejauhan. Mereka tidak di ruangan karena Maki. Eno merasa tidak dibutuhkan sedangkan Mizushima dianggap berbahaya karena kecintannya pada uang. Sedangkan Suzune hanya sedikit terlambat dan melihat hal yang seharusnya tidak dilihat. Namun berkat kehadiran Riko, sejumlah kesalah pahaman berhasil diurai. Anggota badan siswa kembali lengkap dan malah diajak ikut melakukan penelitian tentang cinta.

Riko sendiri sudah terlanjur masuk dan dianggap berpengalaman tentang cinta. Dia jadi makin susah untuk menarik diri dari penilitian aneh ini. Mau tidak mau dia harus mengawasi Maki sambil sesekali memberikan "petuah" tentang cinta yang praktis hanyalah omong besar. Riko memang tidak ingin dianggap lembek dan berusaha menyembunyikan kenyataan. Tapi sepandai-pandainya tupai melompat, akhirnya jatuh juga.

Jika kalian menonton beberapa episode awal yang dipenuhi gadis remaja dalam ruangan Badan Siswa, mungkin akan mengira seri ini akan mengarah pada *shoujo ai*. Tapi seri ini lebih mirip kisah *shoujo* biasa. Di sini mereka berusaha mengetahui lebih banyak tentang cara mendapatkan pasangan lelaki. Tentu saja bakal muncul banyak fantasi liar mereka tentang lelaki idaman. Terutama Maki dengan *dakimakura*-nya yang bernama Huggy.

Nantinya mereka akan bertemu dengan grup remaja lelaki dari sekolah lain di sebuah tempat les. Makin banyak kejadian lucu yang diakibatkan kurangnya pengalaman setiap karakter ditambah dengan sejumlah salah paham.

Anime adaptasi manga karya Miyahara Ruri ini tayang pada 2013. Sedangkan manga yang terbit sejak 2008 masih berlanjut hingga sekarang mencapai volume 12. Sayangnya anime baru mengadaptasi hingga volume keempat. Padahal setelah kemunculan karakter laki-laki yang berpotensi menjadi pasangan Maki dan Riko, tingkah dan kisah mereka makin menghibur.

Doga Kobo memberikan perhatian ekstra pada kualitas animasinya. Paling terlihat pada animasi rambut saat *close up*. Lalu sejumlah adegan yang menampilkan gerakan baju. Karena ini komedi yang juga melibatkan fisik, beberapa episode juga tampil lebih mencolok kualitas animasinyanya. Episode yang dimaksud adalah 1, 3, 5 dan 12.

Di seri ini juga tidak membahas urusan cinta melulu. Pada saat yang bersamaan setiapa anggota Badan Siswa berusaha lebih mengenal rekannya. Juga mengatasi sejumlah permasalahan akibat kecerobohan Maki. Siswi yang dianggap sempurna oleh nyaris semua isi sekolah masih perlu belajar banyak tentang hal-hal di luar kegiatan akademis.

Pastinya anime ini cocok bagi penggemar komedi dengan tokoh utama gadis SMP. Bagi yang ingin membuat animasi, bisa belajar satu dua hal dari Love Lab. Kalau perlu dipelototin setiap frame saat animasnya terlihat mulus. Cinta yang lebih berkembang sayangnya harus dilanjutkan lewat membaca manga-nya.

Himouto! Umaru-chan

Season 2, Oktober 2017

Apa yang diharapkan?

UMR diumumkan mendapat season kedua benar-benar diluar dugaan. Padahal beberapa bulan yang lalu Doga Kobo juga baru saja memproduksi anime bernuansa sejenis, Gabriel DropOut!

Season pertama baru mengadaptasi sekitar 4 volume awal. Sedangkan saat ini manga sudah mencapai 10 volume. Jadi jangan khawatir kekurangan material. Perilaku Umaru masih bisa bikin kesal penonton dan Taihei.

Semoga Doga Kobo bisa memperbaiki dari sisi penggunaan musik latar. Manga 4koma memang agak susah diadaptasi agar terlihat mengalir. Apalagi bila musik yang digunakan tidak mendukung suasana.

Mungkin animasinya tidak akan banyak berubah. Karena manga Umaru sendiri jarang menggunakan komedi fisik. Tapi semoga saja ada episode yang bisa menampilkan animasi khas seperti saat mengerjakan Love Lab. Masih tergantung staff yang terlibat untuk season kedua ini.

Overlord
Season 2, TBA 2018

Apa yang diharapkan?

Season kedua Overlord dipastikan akan dibuat. Mereka mengumumkan setelah penayangan akhir movie recap kedua. Movie ini diberitakan mendapat sejumlah adegan baru untuk lebih menyambung cerita menuju season kedua.

Season kedua akan fokus pada Cocytus dan Sebastian. Bahkan sebetulnya sejumlah potongan frame dari season pertama sudah mengindikasikan kisah dari dua bawahan Ainz ini.

Ainz mendapat saran untuk menguasai sebuah klan kadal. Mereka dianggap berguna untuk dijadikan pasukan. Cocytus yang akan menangani segala usaha yang diperlukan agar klan kadal ini tunduk pada Ainz. Sedangkan Sebastian masih terus berusaha menyelidiki berbagai hal tentang dunia baru yang ditempati.

Meski belum ada kepastian tanggal penayangan, diperkiraan season kedua akan tayang pada 2018. Semoga lebih banyak misteri yang terungkap pada kisah lanjutan ini.

Love Live! Sunshine!!
Season 2, Oktober 2017

Apa yang diharapkan?

Season kedua Love Live! Sunshine!! diumumkan usai konser pertama Aquors yang bertajuk Step! ZERO to ONE di Yokohama. Dipastikan akan mengudara pada musim gugur.

Season pertama yang tayang pada Juli 2016 memang banyak mengambil elemen dari Love Live! pertama. Bahkan sekolah rencana akan ditutup pun dijadikan bahan bercanda. Meski pada akhirnya Chika menyadari untuk mencapai kesuksesan seperti μ's, tidak bisa sekedar mengimitasi mereka.

Semoga untuk season kedua ini tim penulis lebih kreatif dan tidak mengulang kisah lulus sekolah dan pembubaran grup. Walau untuk kompetisi idol sepertinya akan terulang karena mereka memang belum menjuarai.

Namun yang paling penting mengurangi unsur drama yang dirasa tidak perlu. Konflik kecil yang diselesaikan secara *lighthearted* dirasa lebih cocok untuk *franchise* ini. Animasi saat manggung pun juga harus lebih bagus dan susah dibedakan dengan animasi 2D tradisional.

AMH MUSIC

eargasm·sing along music lab

REAL GIRLS PROJECT

Saatnya membawa iDOLM@STER ke level yang lebih ambisius.
Bisakah game idol terbesar dari Jepang menjadi ratu di negara tetangga?

Teks & layout oleh mca_trane

REAL GIRLS

Entah ide gila macam apa yang dipikirkan oleh para pemangku jabatan di kantor **Namco Bandai** sekitar setahun yang lalu. Saat ini mereka sudah sangat sukses mendulang uang dari salah satu judul game mereka: **THE iDOLM@STER**. Lebih dari 10 tahun mereka telah merilis entah berapa banyak judul game, CD, *anime* hingga konser live bertabur *seiyuu* papan atas.

Bandai Namco, memenuhi kodrat mereka sebagai korporasi game berbasis profit, mencari cara baru agar uang terus berputar dan seri iDOLM@STER makin jaya. Hal ini ternyata mulai menantang bagi mereka, apalagi karena sekarang segmen *idol* yang jadi premis utama iDOLM@STER sudah mulai digerogoti seri lain yang juga bertema serupa. Untuk benar-benar menonjol, Bandai Namco harus mulai memikirkan segmen baru yang belum dijamah. Membuat adaptasi *live action* menjadi salah satu pilihan, dan rasanya merupakan langkah yang sangat masuk akal. Setidaknya, sampai salah satu eksekutif Bandai Namco membuat usul yang mengejutkan: "Ayo kita bikin drama Korea!"

Namun sesungguhnya ide membuat drama Korea dari seri iDOLM@STER bukanlah sebuah ide yang gila-gila amat. Seri tersebut nampaknya cukup populer di negeri gingseng. Game Cinderella Girls saja diterbitkan berbeda dengan game Mobage asli dari Jepang, bahkan memiliki tiga *idol* eksklusif yang tidak ada di Jepang. *Manga* **Cinderella Girls Gekijo** pun menampilkan

PROJECT THEiDOLM@STER.KR

beberapa *chapter* eksklusif, yang lagi-lagi tidak ada di versi Jepang. Ini artinya Bandai Namco sudah menemukan pasar potensial yang bisa digarap.

Meski begitu, ada tantangan tersendiri dalam memasarkan iDOLM@STER ke pasar Korea. Tak lain dan tak bukan adalah industri musik K-pop itu sendiri. Musik *mainstream* K-pop masih dan akan selalu didominasi oleh grup *idol*. Kultur *idol* Korea dan Jepang pun berbeda drastis. *Idol* dari Jepang biasanya memiliki penampilan imut; menarik tentu jadi syarat utama. Tak masalah jika *skill* masih belum terasah, toh seiring waktu mereka akan menjadi makin baik dengan latihan yang tekun. Selama bisa menarik perhatian fans, itu sudah cukup.

Namun hal ini berbeda dengan industri K-pop. Para pengurus agensi hiburan menginginkan para anggota *idol* untuk "sempurna" saat didebutkan. Mereka dituntut untuk memiliki paket lengkap dalam *resume* mereka: penampilan menawan, bentuk tubuh yang sehat dan memukau, suara emas, gerakan koreografi kompak, jago akting, jago MC, dan lain sebagainya. Agensi berharap para *idol* bisa memberikan keuntungan, untuk menutup pengeluaran yang mereka gelontorkan untuk masa pelatihan. Agensi rela menyekolahkan dan melatih *idol* hingga hitungan 5-7 tahun demi mempertaruhkan keuntungan jangka panjang.

Hal ini nampaknya tak jadi masalah bagi Bandai Namco dan **IMX** selaku rumah produksi drama iDOLM@STER.KR. Mereka ingin mengadopsi gaya Jepang di iklim Korea, dengan menampilkan perkembangan para anggota yang perlahan dan bertahap. Pengumuman adaptasi Korea dari iDOLM@STER dimulai pada 15 April 2016. Audisi dibuka untuk pemeran utama yang nantinya akan tergabung dalam grup Real Girls Project. Sistem voting diterapkan dalam audisi yang dibuka per bulan Mei, melalui media sosial seperti YouTube dan Instagram. Di bulan Juni, peserta yang lolos audisi awal dikumpulkan untuk penjalani proses training dan voting lanjutan. Akhirnya, pada bulan Agustus 10 peserta audisi terpilih untuk membentuk **Real Girls Project**. Mereka yang terpilih adalah **Kim Sori**, **Teramoto Yukika**, **Lee Jiwon**, **Lee Suji**, **Chun Jane**, **Heo Youngjoo**, **Kunphat Phonpawiworakun** alias **Mint**, **Lee Yeeun, Kwon Haseo**, dan **Cha Jiseul**. Semuanya langsung dipersiapkan untuk promosi IDOLM@STER.KR.

Layaknya **u's** dan **Aqours** dari **LoveLive**, beberapa anggota Real Girls Project sebelumnya sudah memiliki karir dan pengalaman di bidangnya masing-masing. Banyak dari mereka merupakan mantan anggota grup *idol* yang kini sudah bubar. Ambil contoh Suji dan Jane yang dulu tergabung di **The Ark**, Youngjoo dari **The Seeya**, atau Mint dari **Tiny-G**. Ada juga yang masih aktif, seperti Sori. Anggota dengan keahlian lainnya pun hadir; Yukika yang dulunya adalah *seiyuu*, Jiwon yang aktris, hingga Jiseul yang model iklan.

Menjelang penayangan IDOLM@STER.KR, promosi dilakukan dengan sangat gencar. Real Girls Project merilis beberapa single dan tampil dalam berbagai acara musik bergengsi seperti **Mnet Countdown**, **Inkigayo**, dan **Pops in Seoul**. *Live* di luar TV pun dijabani mulai dari Korea sampai Jepang. Langkah promosi lain yang dilakukan adalah membentuk

subunit bernama **B-Side**. Agar semakin menarik, rival dari Real Girls Project pun dibentuk. Grup yang bernama **Red Queen** ini dibentuk dari anggota beberapa grup *idol* yang populer dan tengah naik daun. Misalnya saja ada **Han Hyeri** yang merupakan jebolan acara **Produce 101** dan anggota grup **IBI**, **Kim Sunyoung** alias **Ari** dari **Tahiti**, **Jo Sojin** dari **Nine Muses,** serta **Lee Kaeun** dari **After School**. Mereka juga telah merilis *single* sendiri. Ini menunjukkan seberapa jauh Namco Bandai dan IMX mendorong promosi drama mereka.

Jika ditilik, Real Girls Project punya potensi yang kuat untuk berdiri secara *standalone*. Mereka punya resep-resep ampuh untuk membuat kesan kuat di mata para fans. Penampilan menarik, musik yang *catchy*, tak lupa dengan kepribadian masing-masing yang *loveable* dan nggak terlalu jaim. Cukup mengingatkan saya pada SNSD di tahun-tahun pertama mereka. Namun masih butuh kerja dan latihan ekstra bagi Real Girls Project untuk bisa berada di tingkat serupa.

THE iDOLM@STER.KR akan tayang mulai 28 April 2017 di jaringan TV **SBS**, serta di*stream* ke seluruh dunia melalui **Amazon Video**. Tentunya akan sangat menarik melihat kiprah drama ini serta Real Girls Project ke depannya. Untuk bisa meninggalkan kesan yang membekas kuat, iDOLM@STER.KR harus mampu mengimbangi drama Korea bertema musik yang sebelumnya sudah pernah tayang. Bisakah IDOLM@STER.KR menyambangi popularitas **Dream High**? Nantikan di bulan April ini.

DISKOGRAFI

Real Girls Project
- Kkumeul (Dream)
- One For All

B-Side
- THE IDOLM@STER

Red Queen
- ACACIA

SORI

Kim Sori / Korea

Sori adalah salah satu bagian dari **CocoSori**, duo Youtuber, *idol* dan *cosplayer* populer. Bersama **Lee Coco Chanel**, Sori merupakan fans berat *anime* dan tidak jarang melakukan *cosplay* iDOLM@STER dan **LoveLive**. CocoSori mengikuti audisi iDOLM@STER.KR bersama-sama, namun hanya Sori yang berhasil masuk ke dalam Real Girls Project. Meski begitu Coco dipastikan bakal tetap tampil dalam IDOLM@STER.KR. Sebagai anggota tertua, Sori yang pernah mengenyam pendidikan di Jepang juga sering tampil dalam berbagai macam iklan.

YUKIKA

Teramoto Yukika / Jepang

Berasal dari tanah kelahiran iDOLM@STER, Yukika awalnya merupakan seorang *seiyuu*. Meskipun jam terbangnya masih sedikit, ia mendapatkan peran tetap dalam *anime* **Seitokai Yakuindomo** sebagai **Nakazato Chiri** dan **Amano Misaki**. Di *season* kedua *anime* SYD Yukika digantikan oleh **Chiwa Saito**, yang juga memainkan peran **Uomi**. Yukika juga pernah bermain di *dorama* **ChocoMimi**. Yukika punya kemampuan unik dan aneh, yaitu mulutnya dapat terbuka sangat lebar sampai kepalan tangannya bisa masuk ke dalam mulut.

JIWON

Lee Jiwon / Korea

Sebelumnya Jiwon dikenal sebagai seorang aktris cilik dan muncul di berbagai serial drama dan film seperti **How To Steal a Dog** dan **The Producers**. Jiwon juga pernah terpilih sebagai **Miss Korea** di tahun 1995. Salah satu kelebihan Jiwon adalah punya tubuh yang lentur. Ia mampu melakukan gerakan *split* dengan mudah. Bersama Youngjoo, Jiwon adalah salah satu anggota Real Girls Project dengan badan tertinggi.

SUJI

Lee Suji / Korea

Lee Suji merupakan anggota **The Ark** yang menggunakan nama panggung **Halla**. Setelah grup tersebut bubar, ia kembali menjadi *trainee* di **Music K**. Ia mengaku sedikit terlambat mempelajari teknik bernyanyi dan dansa sehingga kemampuannya sedikit di belakang anggota The Ark yang lain. Suji menyukai **Pokemon** dan mampu meniru adegan kemunculan **Team Rocket**. Ia juga suka olahraga lari dan pernah meraih juara 4 dalam sebuah lomba lari maraton.

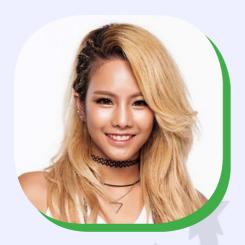
JANE

Chun Jane / Korea-Amerika

Bersama Suji, Jane juga merupakan anggota The Ark sebelum pembubarannya, serta *trainee* di Music K. Jane adalah satu-satunya anggota Real Girls Project yang merupakan blasteran Amerika; ia menghabiskan masa kecilnya bersekolah di negeri Paman Sam. Jebolan acara **The Voice Kids** di **Mnet** ini merupakan anggota termuda Real Girls Project yang pandai dalam *tap dance*.

YOUNGJOO

Heo Youngjoo / Korea

Youngjoo awalnya adalah anggota dari grup **The Seeya** sebelum bubar. Youngjoo merupakan lulusan program *double degree* jurusan filosofi di **Universitas Sungkyungkwan** tahun 2016. Sebelumnya, Youngjoo juga menghabiskan masa sekolah di India dan terpapar dengan berbagai kebudayaan di sana. Pada tahun 2013 ia juga mendapatkan peran kecil di drama **Secret Love**. Youngjoo mengaku pernah bersepeda 800 km dari Jerman ke Polandia.

MINT

Kunphat Phonpawiworakun / Thailand

Mint juga merupakan anggota ekspat, satu-satunya dari Thailand. Sebelumnya ia merupakan anggota grup **Tiny-G**. Setelah bubar, Mint fokus bersolo karir. Di kampung halamannya, Mint tampil dalam drama **Zeal 5 Kon Gla Tah Atam** dan berkolaborasi bersama penyanyi **Ferlyn G** dalam lagu **Luv Talk.** Mint merupakan penyuka aktivitas ekstrim mulai dari dansa *b-boy* hingga olahraga selancar dan *wakeboarding*.

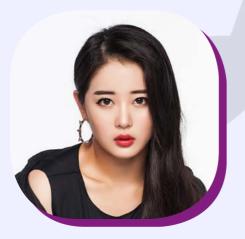
YEEUN

Lee Yeeun / Korea

Berbeda dengan peserta lain, Yeeun berhasil lolos dalam audisi sebagai peserta yang belum pernah mencicipi masa *training*. Yeeun menyebut dirinya sebagai "*happy virus*" dari grup karena ia selalu tersenyum. Keahliannya adalah mampu bernyanyi layaknya aktris opera, walaupun Yeeun mengaku keahlian ini awalnya berasal saat dia ingin lucu-lucuan.

HASEO

Kwon Haseo / Korea

Haseo punya keahlian berdansa, yang ia dalami di jurusan tari tradisional **SMA Seni Anyang** dan **Universitas Kookmin**. Sebelumnya ia merupakan bagian dari grup **Fwaney with Summit** serta **HA&DA**. Ia juga pernah terlibat dalam acara **Show Me The Money 5**. Karena hanya Haseo yang bisa *rapping*, ia ditunjuk sebagai *rapper* untuk grup. Walau kelihatan tangguh, Haseo juga memiliki sisi imutnya.

JISEUL

Cha Jiseul / Korea

Sejak kecil Jiseul sudah menaruh minat pada bidang dansa. Selain itu Jiseul juga punya pengalaman sebagai bintang iklan. Ia tampil dalam iklan **Maxim Mocha Gold** di tahun 2016. Walaupun bukan seorang *seiyuu* seperti Yukika, Jiseul juga pandai menirukan suara, misalnya bunyi burung merpati hingga suling *danso*.

CLICK to play demo

SONGS FROM FINAL FANTASY XV

Florence + The Machine (2016)

Serial: Final Fantasy
Komposisi, Aransemen: Florence Welch, Emile Haynie, Jeff Bhasker, Benjamin Nelson, Jerry Leiber, Mike Stoller
Vokalis: Florence Welch
Genre: Folk, Pop
Label: Island Records

Square Enix rela bakar uang demi mempromosikan **Final Fantasy XV** *and boy that did well*. Mulai dari membuat film **Kingsglaive** dan *anime* **Brotherhood**, *cross promotion* dengan **Audi** dan bahkan merek mi instan **Nissin**. Selain itu, masih ada satu lagi. Sebuah *single theme song* dari band kelas internasional! Tugas berat ini diemban oleh band **Florence + The Machine**. Seperti yang tersurat dari namanya, *leader* dari band ini adalah vokalis **Florence Welch** yang mungkin buat kamu penyuka musik EDM kekinian mengenalnya dari lagu **Sweet Nothing** milik **Calvin Harris**.

Buat saya, Florence + The Machine merupakan pilihan tepat karena musik mereka memiliki aura khas, yang terkesan mistis namun tak kolot-kolot amat. Penasaran? Coba dengarkan *lead single* **Too Much Is Never Enough**. Nampaknya ada sebuah *charm* tersendiri dari musik *folk* bergaya sinematik ini. Ia punya komposisi dan orkestrasi yang megah, diiringi suara *falsetto* Florence yang sangat kuat. Benar-benar sebuah lagu yang bisa bikin merinding.

Kemudian, ada **Stand By Me** yang merupakan *cover* dari lagu milik **Ben E. King**. Lagu yang aslinya punya nafas *soul* yang kental ini berhasil dibawakan dalam sebuah *genre novelty* yang mungkin tak asing jika dinyanyikan oleh **Nat King Cole.** Walau begitu Florence masih mampu mempertahankan unsur *soul* lewat vokalnya. Di *track* terakhir **I Will Be,** instrumentasi menjadi fokus utamanya. Aransemen *string* sebagai melodi *lead* membawa lagu mengalir lembut. Florence yang terelegasi sebagai vokal pengiring kembali mengeluarkan *falsetto* nyaring bak penyanyi opera.

Single **Songs From Final Fantasy XV** ini menampilkan lagu tema video game yang sangat *stunning* dan mampu menyajikan potongan dunia FFXV dalam bentuk *audio*. Saya pribadi tak ragu menyejajarkan karya Florence + The Machine ini dengan lagu-lagu tema game **Mirror's Edge** dari **Lisa Miskovsky** dan **CHVRCHES**; yang selalu dibuat khusus untuk game. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

FEEL THE RUSH

melody. (2007)

Serial: Need for Speed
Komposisi, Aransemen: KURIS, Matsuda Yasunori, Tom Holkenborg
Vokalis: Ishihara Melody Miyuki
Genre: J-Pop, Dance, Electropunk
Label: Toy's Factory, Nettwerk

Rasanya jarang sekali bisa mendengar musik Jepang dalam sebuah video game terbitan barat, terutama dalam game jenis balapan. Beberapa judul game balapan terbaru mulai menampilkan berbagai musisi Jepang - misalnya ada **Shinichi Osawa** di game **Need for Speed Shift**, kemudian band rock **B'z** di **Burnout Paradise**, dan yang terkini adalah **GRMLN** yang berbasis di Amerika dalam **Forza Horizon 2.**

Pada tahun 2006 lalu, penyanyi J-pop **melody.** merilis *single* **Lovin' U** di bawah naungan labelnya Toy's Factory. Di dalam *single* itu terdapat lagu **Feel The Rush** serta *remix*-nya untuk game **Need for Speed Carbon**. *Side B* dari *single* tersebut kemudian dirilis ulang di tahun 2007 oleh label **Nettwerk** milik **EA Games**.

melody. tak hanya menyumbangkan suaranya saja karena ia juga punya peran di game tersebut sebagai **Yumi**, salah satu anggota kru yang bisa didapatkan. Lagu Feel The Rush ini menjadi lagu tema dari karakter Yumi. Lagu tema ini adalah versi *remix* yang digubah oleh **Junkie XL**, produser musik *electro* yang kini banting setir jadi komposer film Hollywood. *Remix* milik Junkie XL ini benar-benar terasa berbeda dengan lagu aslinya. Produser asal Belanda ini membabat semua melodi aslinya, mengambil sepotong kecil dari vokal melody., dan memasangnya pada lagu baru yang ia buat sendiri. *Remix* ini memiliki nuansa *electropunk* dan *house* yang kental, menandakan transisinya ke bentuk lebih murni yang bisa ditemukan dalam karya Junkie XL selanjutnya seperti pada album **Booming Back At You**.

Sementara itu bagaimana dengan lagu aslinya? Feel The Rush original yang muncul dalam game *spinoff* Carbon berjudul **Own The City** ini kembali ke kodratnya sebagai musik J-pop dengan tempo yang *steady*. melody. yang sudah pernah berkolaborasi bersama musisi Jepang top seperi **m-flo** ini menampilkan kesan glamor dan sensual dalam sebuah *track* J-pop elektrik berbahasa Inggris yang asyik dibawa berdansa, serta ngebut di jalanan kota. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

HIROAKI KATO

Hiroaki Kato (2016)

Serial: Full Metal Panic
Komposisi, Aransemen: Hiroaki Kato, Ari Renaldi
Vokalis: Hiroaki Kato, Noe, Arina Epiphania
Genre: Folk, Pop, Accoustic
Label: Yoshimoto

Tidak dapat dipungkiri bahwa kultur Jepang atau yang biasa disebut Jejepangan sudah menjadi sebuah fenomena kultural baru di Indonesia. Kultur ini berkembang cepat selama satu dekade terakhir dan bisa dibuktikan dengan berbagai macam acara Jejepangan di berbagai wilayah di Indonesia; mulai dari kota besar sampai beberapa tempat terpencil sekalipun. Virus Jejepangan ini dimanfaatkan oleh beberapa artis yang mempunyai afiliasi di Jepang atau artis yang memang langsung datang dari Jepang dan ingin mengais rezeki di ranah ini, seperti **Hiroaki Kato**.

Sempat bermukim lama di Yogyakarta, penyanyi merangkap pembawa acara, aktor, dan penerjemah ini takjub dengan suasana Indonesia dan memutuskan untuk menekuni karir bermusiknya di Indonesia. Kehidupan Yogyakarta yang santai dan ramah membuat Hiro, sebutan akrab Hiroaki Kato, memilih jalur musik *folk* sebagai dasar musiknya. Gaya Hiro yang sangat lokal dan kefasihannya dalam berbahasa Indonesia membuatnya cepat dikenal di dunia hiburan.

Setelah menikmati berbagai panggung di festival Jejepangan atau acara yang ada kaitan dengan budaya Jepang, ia merilis album pertamanya di Indonesia sebagai penanda bahwa ia siap berkarir secara serius di belantika musik Indonesia. Tidak tanggung-tanggung ia menggandeng **Ari Renaldi** yang terkenal berkat kerjasamanya bersama **Tulus** sebagai produser. Hiro seolah ingin membuat album perdananya di Indonesia ini matang dan bisa dinikmati banyak pihak, sama seperti Tulus yang bisa menjangkau ke semua golongan.

Kepiawaian Hiro dalam membawakan lagu orang sudah tidak dapat diragukan lagi. Hiro mampu membawakan beberapa lagu Indonesia ke dalam bahasa Jepang, begitu juga sebaliknya sehingga muncul sebuah cita rasa yang berbeda dari lagu tersebut dan tetap enak. Contohnya pada album ini adalah **Ruang Rindu** yang dibawakan bersama penyanyi aslinya, **Noe** dari band **Letto**. Hiro menyanyikan lagu ini dalam Bahasa Jepang dan merubah tatanan lagu ini menjadi sebuah nomor *folk* yang *mellow*. Eksekusi vokal Noe dan Hiro terasa pas dan membawa ruh baru dari lagu yang sempat fenomenal sebagai *soundtrack* sinetron **Intan**. Sebuah lagu *enka* berjudul **Nada Sousou** yang dibawakan dalam bahasa Indonesia bersama **Arina** dari **Mocca** merupakan sebuah lagu yang tepat sasaran dari segi penerjamahan, makna lagu, dan *chemistry* dari keduanya. Nada Sousou mengalun dengan nuansa *folk* pelan dan mampu membangun suasana emosional tentang kehilangan. Lagu ini juga dibalut dengan sedikit nuansa melayu yang sesuai dengan kultur musik Indonesia, sehingga Nada Sousou bukanlah sebuah lagu Jepang tapi menjadi lagu lokal. Lagu Mocca **Happy!** dibawakan menjadi lebih santai dengan nuansa tropis serta buaian *ukulele* yang menambah *experience* ke pendengarnya.

Beberapa lagu cover yang disajikan di album ini terdengar *hit and miss* seperti **Minami Kaze** yang malah terdengar seperti versi lokal lagu pembuka **Hunter x Hunter**. Lagu pop rock **My Everything** ingin menjadi seperti **Yuu Sakai** dan **Five For Fighting** tetapi lagu ini terdengar *outdated* karena era penyanyi *pop rock* di Indonesia dengan jenis musik seperti ini sudah berakhir.

Materi asli dari Hiro juga terdengar sedikit berbeda satu sama lain. Ada rasa inkosisten dan rasa ingin mengikuti iklim musik yang ada di Jepang, seperti **Terima Kasih** yang malah terdengar seperti lagu dari band melayu yang ingin terlihat sangat Jepang, **Buatmu Tertawa** menyampaikan pesan positif namun eksekusinya begitu datar, dan **Musik** terasa seperti Tulus dengan gitar akustik. Syukurlah, dua lagu original Hiro begitu hidup dan membuktikan identitas unik darinya seperti **Beda Selera** yang bernuansa jazzy dan humoris sambil bernyanyi tentang perbedaan selera makanan dengan lirik yang berima satu sama. Pengalaman hidup di ibu kota dibawakan dengan baik dalam **Jakarta Sunset** yang merupakan sebuah ode kepada ibu kota dan dekat dengan musik *indie folk* yang sedang naik daun di musik Indonesia.

Pengaruh dari Ari Renaldi juga membuat semua lagu yang ada di album ini terdengar jernih dan detail meski didengar lewat *medium digital* dan dengan *bitrate* yang kecil. Nilai tambah patut diberikan oleh *mastering team* dibalik album ini.

Hiro terlihat masih meraba-raba di album perdananya dan masih dibayangi dengan nomor-nomor *cover* yang menjadi zona nyamannya. Meski porsi lagu original dan *cover* sama rata, namun Hiro jauh lebih menonjol ketika ia menyanyikan lagu orang ketimbang lagu buatannya. Memang hal ini bukan menjadi masalah besar tetapi jika Hiro ingin menjadi ikon baru di musik Indonesia dan ingin keluar dari bayang-bayang Jejepangan, maka Hiro harus berusaha dengan lagunya sendiri dan berhenti mencari identitas di lagu orang lain. (**ikarifseiei**)

TRACKLIST

1. Minami Kaze
2. Buatmu Tertawa
3. Ruang Rindu (Feat. Noe)
4. Musik
5. Beda Selera
6. My Everything
7. Jakarta Sunset
8. Happy!
9. Terimakasih
10. Nada Sousou (Feat. Arina)

CLICK to play demo

JINGO JUNGLE

MYTH & ROID (2017)

Serial: Youjo Senki
Komposisi, Aransemen: Tom-H@ck
Vokalis: Mayu
Genre: Electropunk, Rock
Label: Kadokawa

Musical unit **MYTH & ROID** makin aktif saja dalam skena musik *anisong*. Terdiri dari produser **Tom-H@ck**, vokalis **Mayu**, dan penulis lirik **hotaru**, MYTH & ROID merilis beberapa *single* yang solid sejak kemunculan pertama mereka di **Overlord**.

Kini, mereka kembali lagi dengan *single* **Jingo Jungle** untuk *anime* **Youjo Senki**. *Single* yang satu ini terasa sangat *hardcore*, hingga membuat **Styx Helix** terasa sangat *mellow*. Bagaimana bisa? Tom-H@ck kini memilih warna *electropunk* untuk Jingo Jungle. Mungkin ingin mencocokkan dengan tema Youjo Senki, MYTH & ROID mengeksplor sisi *insane* yang bisa mereka raba. Nampak jelas Tom-H@ck mencoba mematangkan *style* yang pernah ia gubah dalam lagu **I Was Born To Survive** dari game **Gran Turismo 6**. Melodi *lead* terdistorsi menjadi *hook* dari lagu ini, begitu pula dengan Mayu yang lebih lantang dengan suaranya hingga mencapai *borderline scream*. *Autotune* banyak bermain di sini untuk menebalkan suara Mayu. Tensi tinggi dari awal sampai akhir, terkecuali pada paruh kedua tiap *verse* yang menjadi pemanasan menuju *reff*. *Gotta make that drop really sick, yo.*

Sementara itu dalam *track* **Frozen Rain**, sepertinya MYTH & ROID mencoba mereplikasikan gaya **Hiroyuki Sawano** dengan lebih melodramatis. *Verse* didominasi dentingan piano syahdu, dilanjutkan dengan *beat* pelan sebagai pendramatisir. Mayu pun banyak bermain di nada-nada minor nan sendu. Klimaksnya ada pada *interlude* berupa permainan gitar solo bergaya *hard rock*.

Single Jingo Jungle ini merupakan bukti kematangan MYTH & ROID dalam tahun-tahun pertama mereka. Tom-H@ck, Mayu, dan hotaru memupuk pengalaman-pengalaman berharga yang niscaya akan sangat berguna di masa yang akan datang. Oh ya, di *single* ini ada juga *track instrumental* dari dua lagu tersebut. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

A.I. AM HUMAN

Monkey Majik (2016)

Serial: Cyborg 009
Komposisi, Aransemen: Maynard Plant, Blaise Plant
Vokalis: Maynard Plant, Blaise Plant
Genre: J-pop
Label: avex

Tidak setiap hari band Kanada-Jepang **Monkey Majik** mengisi lagu tema sebuah *anime*. Tercatat band yang dibentuk kakak-beradik **Maynard** dan **Blaise Plant** ini baru dua kali muncul dalam *anime*, itupun di *anime* yang sama yaitu **Nurarihyon no Mago**. Namun di penghujung tahun 2016, mereka punya dua *single* baru yang muncul di *anime* **Cyborg 009: Call of Justice**.

A.I. am Human yang akan dibahas kali ini didapuk sebagai lagu pembuka dari film/serial **Netflix** tersebut. Selain itu, Monkey Majik juga memainkan lagu *ending* berjudul **Is This Love** yang rilis terpisah.

Jika kamu sangat akrab dengan band pop seperti **Maroon 5**, maka kamu juga tak akan merasa asing saat mendengarkan Monkey Majik di dalam A.I. am Human. Lagu ini mencampurkan *riff* gitar yang *funky* dengan sedikit *synth* dan juga *string* di bagian-bagian dramatis.

Maynard dan Blaise di bagian vokal pun menampakkan harmonisasi yang oke. Keduanya punya warna vokal yang dinamis sehingga lagu ini pun terdengar menonjol. Meskipun begitu, dikatakan mirip **Adam Levine** juga yah, setengah-setengah kali ya karena masih ada penyanyi lain yang mampu mencapai nada tinggi seperti sang vokalis Maroon 5 itu.

A.I. am Human dibawakan dalam bahasa Jepang campur Inggris, tetapi di *single* ini juga disertakan versi Inggrisnya. Agak disayangkan mengapa Call of Justice versi Netflix tidak memakai lagu versi Inggris ini. Toh saya yakin sebenarnya hal ini bisa dilakukan, mengingat Call of Justice di-*dub* ke beberapa bahasa selain Jepang. Yah, memang cukup sepele sih haha.

Kemunculan A.I. am Human di Call of Justice ini sedikit mengingatkan saya pada lagu **Cruel Angel Thesis**. Monkey Majik yang banyak membuat musik *J-pop funky* kini memberikan napas mereka dalam sebuah *anime sci-fi* aksi penuh konspirasi, layaknya Cruel Angel Thesis dengan musik disko cha-cha nya menjadi latar dari *anime mecha* yang penuh dengan simbolisasi religi dan remaja *edgy*. (**mca_trane**)

CLICK to play demo

MUSIC INSPIRED BY THE MOTION PICTURE

Various Artists (2017)

Serial: Ghost in the Shell
Komposisi, Aransemen: Kenji Kawai, Steve Aoki, John Padgett, Alex Ridha, Josh Davis, Nils Frahm, Jono Grant, Tony McGuinness, Paavo Siljamäki, Ioanna Gika, Leopold Ross, Adrian Thaws, Martin Gore, Joel Burleson, Gary Numan
Vokalis: Ioanna Gika, Adrian Thaws, Gary Numan
Genre: Soundtrack, Synthwave, Electronica, Dubstep
Label: Paramount

FIlm **Ghost in the Shell** sudah dirilis, begitu pula dengan sebuah *obligatory soundtrack album* yang menyertainya. Kalau dilihat-lihat, setiap seri *anime* Ghost in the Shell selalu menampilkan musik-musik kece dari musisi kenamaan asli Jepang atau luar negeri. Ini bukan hanya soal Ghost in the Shell saja; karya **Masamune Shirow** yang lain juga punya *treatment* yang serupa. **Appleseed** misalnya, yang menggaet nama-nama legendaris seperti **Paul Oakenfold**, **Basement Jaxx**, **Yellow Magic Orchestra**; hinga figur dari skena *mainstream* ala **Skrillex** dan **Alvin Risk**. Film *live action* Ghost in the Shell nampaknya mendapatkan *pressure* yang sama jika melihat karya-karya bagus dari **Kenji Kawai**, **Yoko Kanno** dan **Cornelius** dalam *anime-anime* terdahulu. Bisakah *soundtrack* dari film *live action* ini mengimbangi kakak-kakak *anime*nya?

Mari mulai dengan *remix* dari lagu tema film ini yang dibuat oleh Kenji Kawai. DJ gaek **Steve Aoki** kebagian jatah untuk mengemas musik Kenji Kawai dalam gaya *dubstep* lewat **Utai IV: Reawakening**. *Utai*? Apa tidak salah tulis? Bukannya seharusnya *Uta*, kan, karena Kenji Kawai juga merilis **Uta I** sampai **III**? Anyway, yang sedikit mengejutkan adalah lagu *remix* ini tidak sebegitu buruk yang kita duga. Para *purist* boleh saja bilang lagu ini haram jadah, penistaan pada *magnum opus* Kenji Kawai tersebut. Saya awalnya juga berpikir seperti itu. Namun setelah didengarkan ternyata cukup *dope* juga. Gaya Kenji Kawai murni mendominasi di bagian *verse*. Pelan-pelan menuju *drop*, Steve Aoki menampilkan tajinya dengan menampilkan warna-warna *brostep* yang agak lambat. Utai IV ini ibarat menaruh kuda di belakang gerobaknya; verse epik dari Kenji Kawai digabung dengan *drop* loyo Steve Aoki. Dan bicara soal kuda di belakang gerobak, kita akan ulas Utai IV versi asli belakangan.

Sehabis bicara panjang lebar soal *remix* Steve Aoki barusan (soalnya yang paling banyak dibicarain juga haha), mari kita lihat lagu-lagu yang lain. Di sini *recording artist* **Johnny Jewel** kebagian 3 lagu. **The Hacker**, **Free Fall**, dan **The Key** bisa dibilang tipikal musik-musik *synthwave retro* khas 80-an yang mungkin biasa kamu dengar dalam beberapa film *cyberpunk*. Buat saya lagu-lagu Johnny Jewel di sini agak *miss* karena pendek dan tak begitu *memorable*.

Boys Noize juga tak mau ketinggalan dalam tren *synthwave* ini lewat **Cathryn's Peak** dengan *noise* yang kuat dalam *synth* sebagai *build up* yang oke. Umumnya *synthwave* memang sebuah musik yang cukup progresif. **DJ Shadow** berkolaborasi dengan **Nils Frahm** dalam lagu **Scars** yang nampak cukup *chill*, namun lebih cocok jadi *scoring* dibanding sebuah *soundtrack* sebagaimana tiga lagu Johnny Jewel barusan.

Penggiat musik EDM lokal pasti tahu **Above & Beyond** yang pada bulan Mei nanti bakal main di **SHVR Ground Festival 2017** di Jakarta. Lewat lagu **Surge** kita diajak untuk mengeksplor sisi melankolis dari trio DJ asal Inggris ini. Band **IO Echo** nampaknya ingin mencoba menduplikasi *choir* ala Kenji Kawai dengan segala orkestrasinya, plus bumbu *ambience* dan *noise rock*. Musisi *hip-hop* **Tricky** kemudian mencoba menyusun sebuah musik *trip hop* dengan estetika *cyberpunk* dalam **Escape**.

Lagu yang satu ini mungkin kamu sudah mengetahuinya. **Ki:Theory** dengan **Enjoy the Silence** pertama kali muncul sebagai sebuah *remix* lagu **Depeche Mode** berjudul sama yang awalnya dibagikan gratis, namun kemudian muncul dalam *trailer* perdana film GitS. Lagu ini terasa sangat *industrial*, mungkin senada dengan **Aphex Twin** yang melejit lewat musik IDM-nya. Solois **Gary Numan** tampil dalam **Bed of Thorns**, sebuah *ballad slowtempo* dengan *emphasis* pada vokalnya.

Last but not least, adalah Utai IV dari Kenji Kawai, dalam segala kemurnian dan kesuciannya. Utai IV punya segala sesuatu yang bisa kamu harapkan dalam musiknya Kenji Kawai di dalam sebuah dunia GitS. Mulai dari orkestrasi, *choir* berbahasa Jepang kolot, hingga aksen gemerincing lonceng. Ada sebuah filosofi yang dalam pada lagu Utai ini. Sebenarnya lagu ini adalah tipikal lagu tradisional Jepang yang dinyanyikan saat perkawinan. Ada anggapan bahwa lagu itu mampu mengusir roh-roh jahat dari pengantin. *Which is actually make sense* kenapa dalam *anime* tahun 1995 lagu ini diputar pada adegan *shelling* di *intro*; dengan segala kecanggihannya, masih ada kepercayaan mistis dalam proses *shelling* tersebut. Sayang sekali lagu Utai IV tidak ditaruh di awal. Mungkin karena sejak awal filmnya memang minim nilai-nilai filosofis?

Soundtrack film *live action* Ghost in the Shell ini secara teknis memang memenuhi hal-hal yang selalu muncul dalam *soundtrack anime*nya: diisi oleh senarai musisi kenamaan dengan gaya yang menonjol. Namun kalau boleh kejam, nama besar saja kurang jika isinya didominasi musik-musik yang usang dan tidak berjiwa sama sekali. Diluar beberapa judul, nampak tak banyak sesuatu yang spesial di sini. (**mca_trane**)

TRACKLIST

1. Kenji Kawai - Utai IV: Reawakening (Steve Aoki Remix)
2. Johnny Jewel - The Hacker
3. Boys Noize - Cathryn's Peak
4. DJ Shadow - Scars (feat. Nils Frahm)
5. Above & Beyond - Surge
6. IO Echo - Aokigahara Forest
7. Tricky - Escape
8. Ki:Theory - Enjoy the Silence
9. Johnny Jewel - Free Fall
10. Gary Numan - Bed of Thorns
11. Johnny Jewel - The Key
12. Kenji Kawai -Utai IV: Reawakening

CLICK to play demo

HEART GRENADE

Sean Lennon x Cornelius (2014)

Lagu ending Ghost in the Shell ARISE: Ghost Tears
Komposer: Oyamada Keigo
Aransemen: Oyamada Keigo
Lirik: Sean Lennon
Vokalis: Sean Lennon

It's hard to
Unwind this clock
Difficult to explain
Animal
Metal
Slithering in my brain

Microchip
Heart Grenade
I never wanted to betray
Close your eyes and erase
Digital
Interface

Love is a double double blow

*
We tie ourself's into this love
We never should've said so much
Hangover has unlocked the box
It's time to disconnect these dots
My fault
My love

Rewind this clock
Rivers run up mountains
Here we are, alone
Shivering in the rain

Counterfit
Clover it
I know it has to end this way
Don't be scared
Just pretend
I was never afraid

Love is a double double blow

**
We tie ourself's into this love
We never should've said so much
Hangover has unlocked the box
It's time to unplug this robot
My fault
My love
My fault
My love
My fault
My love

SEAN LENNON

Sean Taro Ono Lennon merupakan anak dari almarhum John Lennon dan Yoko Ono. Berasal dari keluarga musisi tentu membuat Sean mengikuti jejak orang tuanya. Ia tergabung dalam beberapa band, seperti Cibo Matto, The Ghost of a Saber Tooth Tiger, serta band ibunya sendiri Plastic Ono Band. Plastic Ono kini didominasi oleh anggota dari Jepang seperti Yoko dan Sean sendiri, serta Cornelius, Honda Yuka dan Shimizu Hirotaka.

CORNELIUS

Oyamada Keigo alias Cornelius pertama kali dikenal lewat bandnya Flipper's Guitar yang menjadi salah satu figur penting dalam skena musik shibuya-kei. Selepas Flipper's Guitar ia bersolo karir membuat musik sendiri bergaya new wave. Beberapa kritikus musik menyebut Cornelius sebagai Beck versi Jepang. Ia merupakan bagian dari revival Plastic Ono band. Debutnya dalam anime adalah lewat Ghost in the Shell ARISE.

CLICK to play demo

YOKOSO JAPARI PARK E

Dobutsu Biscuits x PPP (2016)

Lagu pembuka Kemono Friends
Komposer: Oishi Masayoshi
Aransemen: Oishi Masayoshi
Lirik: Oishi Masayoshi
Vokalis: Ozaki Yuka, Motomiya Kana, Ono Saki, Sasaki Mikoi, Nemoto Ruka, Tamura Kyoka, Aiba Aina, Chikuta Ikuko

Welcome to yokoso Japari Park!
Kyo mo dottan battan osawagi

(U~! Gao~!)

Takaraka ni warai waraeba friends (friends)
Kenka shite succhaka mecchaka shite mo nakayoshi (hahaha)

Kemono wa ite mono kemono wa inai
Honto no ai wa koko ni aru
Yeah, hora kimi mo te o tsunaide dai boken

(One two three)

*
Welcome to yokoso Japari Park!
Kyo mo dottan battan osawagi
Sugata katachi mo juunin to ito dakara hikareau no
Yuugure sora ni yubi o sotto kasane tara
Hajimemashite (hajimemashite)
Kimi wo motto shiritai na

(U~! Gao~!)

Furimukeba achira kochira de trouble (trouble)
Nante kotta tenden barabara chinpun kanpun matomannai (ah)

Kemono desu mono ome ni mitete ne
Minna jiyuu ni ikite iru
Sou kimi mo kazara naku e daijobu

(Hai dozo)

**
Nice to meet you Japari Park!
Kyo kara wa dozo yoroshiku ne
Itsumo itsu demo yasashii egao kimi wo matte ita no
Hirakareta GET yume wo ippai katattara
Doko made demo (doko made demo)
Tsudzuite ku great journey

Oh higashi e hoero nishi e hoero
Sekaiju ni hibike safari melody

Welcome to yokoso Japari Park!

*
Welcome to yokoso Japari Park!
Kyo mo dottan battan osawagi
Sugata katachi mo juunin to ito dakara hikareau no
Yuugure sora ni yubi o sotto kasane tara
Hajimemashite (hajimemashite)
Kimi wo motto shiritai na

(U~! Gao~!)

Rararara rararara Oh, Welcome to the Japari Park!
Rararara rararararara atsumare tomodachi
Rararara rararara Oh, Welcome to the Japari Park!
Rararara rararararara suteki na tabidachi
Yokoso Japari Park!

OISHI MASAYOSHI

Oishi Masayoshi adalah musisi solo mantan anggota band Sound Schedule. Kiprahnya dalam anime diawali lewat Dia no Ace dalam lagu Go Exceed bersama Tom-H@ck. Kolaborasi ini menjadi basis dari terbentuknya grup OxT yang juga populer lewat anime Overlord, Prince of Stride dan Hand Shakers. Oishi masih rutin bersolo karir dan membuat lagu di anime Gekkan Shojo Nozaki-kun, Re:Zero, hingga yang terbaru adalah Kemono Friends.

KEMONO FRIENDS

Kemono Friends dimulai lewat sebuah game smartphone produksi Nexon, yang sayangnya sudah ditutup bertepatan dengan penayangan anime. Kemono Friends kemudian diperlebar sebagai franchise mixed media lewat adaptasi manga dan juga anime. Disinyalir setiap media Kemono Friends punya cerita yang saling berhubungan. Menceritakan tentang kebun binatang Japari Park yang dihuni para Friends - manusia dengan karkateristik binatang.

EVENT
cosplay & event report
TUNJUNGAN PLAZA
DUNKIN' DONUTS
Japan Week

Japan Week

Surabaya, Februari 2017

Japan Week adalah serangkaian acara yang berlangsung selama satu minggu mulai tanggal 10 Februari di Surabaya. Acara ini diadakan oleh Konjen Jepang di Surabaya bekerja sama dengan Persada dalam rangka 60 tahun hubungan diplomatik Indonesia dengan Jepang.

Acara pertama berlangsung di Tunjungan Plaza Convention Centre yang lebih fokus pada *pop culture*. Isi kegiatan termasuk standar saja. Selain booth berbagai merchandise termasuk bootleg-nya, juga ada lomba karaoke dan pertunjukan itasha. Tak llupa para cosplayer yang berlalu lalang.

Hari terakhir dimeriahkan kedatangan JKT48 yang menyanyikan 3 lagu, yang saya sudah lupa apa saja. Namun yang jelas para penoton sangat bersemangat.

Acara kedua berlangsung di Ciputra World Surabaya. Di sini lebih bersifat edukasi tentang kultur Jepang tradisional. Salah satu yang sempat saya tonton adalah lomba permainan karuta dan tarian yosakoi. Pengunjung bisa menikmati booth makanan dan bertanya-tanya tentang pendidikan di Jepang.

Sebetulnya masih banyak lagi acara yang berlangsung namun karena keterbatasan waktu, saya tidak bisa melihat semuanya. Salah satunya adalah saat Hiroaki Kato manggung. (**omega8719**)

LOMBA PENDIDIKAN

Cerdas Cermat * Pidato * Fanart * Kana Taikai * Mading 3D * Posutaa Taikai

18 & 20 Mei 2017

TEMPAT :

Kampus B FKIP UHAMKA
Jl. Tanah Merdeka
Ps. Rebo - Kp. Rambutan

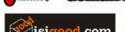
LOMBA UMUM

Kanji * Cosplay Kabaret * Akustik * Makan Ramen * Karaoke

Sponsor By :

Media Partner :

Harmatuhamka · Harumatsuri_UHAMKA · @harmatuhamka

harumatsuriuhamka.blogspot.co.id · uhamkaharumatsuri@gmail.com

CP Adhien : 0896-0176-2478 NIA : 0857-1090-3095

WORKSHOP digital

COMIC STRIP

2017

Jihan Madihah

CREATOR :
BOTAN (PEONY)

SOFIA vs. The Perplexity Princess

COMING UP!

Adhien M. Purnomo
0896-0176-2478

Rp. 30.000,- HTM

Sabtu, 20 Mei 2017

- Peserta Diwajibkan untuk membawa Laptop Sendiri
- Menginstall Aplikasi yang telah disediakan oleh panitia
- Aplikasi yang di gunakan "Paint Tool SAI"

KAMPUS B
FKIP UHAMKA
(JL. TANAH MERDEKA
PS. REBO - KP. RAMBUTAN)

Sponsor By:

Media Partner:

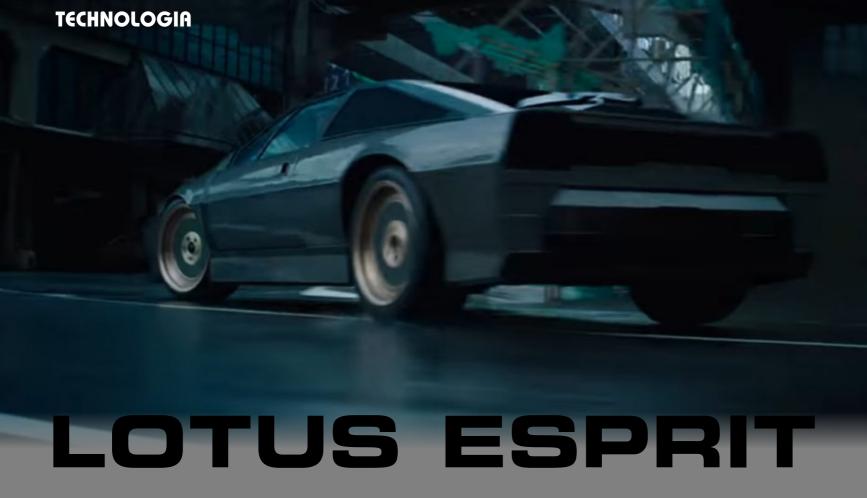
@harmatuhamka Harumatsuri_UHAMKA @harmatuhamka

harumatsuriuhamka.blogspot.co.id
uhamkaharumatsuri@gmail.com

AMH KNOWLEDGE CENTRE

technologia·knowledge
know who·in real life

HONDA NM4 VULTUS

LOTUS ESPRIT

Salah satu aspek ikonik **Ghost in the Shell** adalah presentasi otomotif. Berbagai karakter dalam serial tersebut menggunakan kendaraan yang keren dan juga *timeless*. Mulai dari **Fiat 500** sampai **Lancia Stratos**, sampai mobil konsep **Nissan** dan **Infiniti**. Hal ini pun terbawa dalam film *live action*nya, yang mana aspek ini pun dieksekusi dengan cukup impresif walau tak dominan.

Dalam beberapa adegan, kita bisa melihat **Mayor** yang tengah disetiri **Batou** dalam misi mereka; mulai dari menginvestigasi **Hanka Robotics** sampai mengejar teroris *cyber*. Tunggangan Batou pun tak kalah serius dengan setiap aksinya; yaitu sebuah mobil bermesin *midship* yang nampak mirip sekali dengan **Lotus Esprit** generasi pertama. Pada kenyataannya, kru film memang menggunakan mobil tersebut sebagai basis dari mobil Batou, dengan tambahan *styling* yang membuatnya lebih terkesan sebagai mobil futuris yang cocok berada di sebuah dunia *cyberpunk*.

Esprit merupakan mobil sport produksi **Lotus** yang didebutkan pada tahun 1976. Esprit generasi pertama atau **S1** didapuk sebagai pengganti **Lotus Europa**. Ia memiliki desian bodi *wedge* tajam mengotak dan bermoncong runcing. Bodinya terdiri dari sasis baja dan panel *fiberglass*. Hasil karya dari desainer kesohor Italia **Giorgetto Giugiaro** dari rumah desain **Italdesign** ini menjadikan Esprit S1 sebagai mobil berdesain *timeless*.

Mesin empat silinder **Lotus 907** dipasang secara *longitudinal* di belakang pengemudi. Mesin ini mampu menghasilkan tenaga 156 hp; dan dipadukan dengan transmisi manual 5 kecepatan dari **Citroën SM** and **Maserati Merak**, mampu mencapai kecepatan aktual 214 kpj dan akselerasi 0-100 kpj mencapai 8.7 detik.

Layaknya semua mobil Lotus, Esprit juga menerapkan filosofi yang didengungkan sang pendiri **Colin Chapman**. "*Performance through light weight*," itulah mantra khas Lotus yang membuatnya kompetitif. Berat mobil Esprit tidak lebih dari angka satu ton; tidak lebih berat dari mobil-mobil biasa. Jadi walaupun memiliki mesin yang setara dengan katakanlah mobil sedan biasa, Esprit mampu mencapai kecepatan tinggi plus bergerak lincah dan stabil karena berat mobil yang ringan dan aerodinamika mulus.

Sebelum kemunculannya di Ghost in the Shell, Esprit S1 sebelumnya telah memukau dunia perfilman lewat film **The Spy Who Loved Me**. Dalam film **James Bond** ini, sang mata-mata **MI6** manggunakan Esprit yang dimodifikasi **Q-Branch** untuk menyelam ke dasar laut. Mobil-kapal selam ini merupakan mobil Bond yang mampu menyaingi kepopuleran **Aston Martin** yang sudah jadi tunggangan wajibnya. Ada cerita unik mengapa Esprit terpilih sebagai mobil 007. **Don McCloughlin**, kepala humas Lotus ingin memasukkan mobil Lotus ke dalam film James Bond, namun persaingan tentu sulit. Daripada ia memohon kepada para kru film, ia mau mereka yang memohon padanya. Jadi Don pergi ke **Pinewood Studio** mengendarai *prototype* Esprit, lalu memarkirnya di luar kantor dan pergi untuk makan siang. Sekembalinya Don, banyak orang mengerumuni mobil itu karena penasaran. Don hanya memberi petunjuk berupa tempelan stiker Lotus di beberapa komponen mobil. Saat ditanya orang, ia tak menjawab dan langsung pergi dengan mobilnya. Usaha gambling itu pun berhasil dan Esprit pun dikendarai **Roger Moore**.

Bukan hanya Esprit saja yang muncul dalam film Ghost in the Shell. **Aramaki Daisuke** juga punya sebuah **Lotus Excel** modifikasi (yang sayangnya tak sempat dikendarai). (**mca_trane**)

LOTUS ESPRIT S1

Dimensi: 4191 x 1861 x 1111 mm
Jarak Roda: 2438 mm
Berat: 914 kg
Mesin: Lotus 907 I-4 1.9 L
Tenaga: 156 hp @ 6580 RPM
Torsi: 190 Nm @ 4800 RPM
Transmisi: Manual 5 percepatan
Penggerak: Roda belakang
Konsumsi bensin: 8.9 kpl (normal), 6.6 kpl (sport)
Kecepatan maksimum: 214 kpj
0-100 kpj: 8.7 detik

Roger Moore dan Desmond Llewelyn dalam The Spy Who Loved Me

HONDA NM4 VULTUS

Pada pertengahan film berjalan, kamu juga bisa melihat Mayor yang menunggangi sebuah motor dalam perjalanannya mengejar **Kuze**. Pada bodi motor itu tercetak jelas logo **Honda** dan sayap ikoniknya. Apakah motor itu juga dimodifikasi dari motor produksi Honda? Jawabannya iya, dan juga tidak.

Motor Mayor tersebut merupakan modifikasi dari motor konsep Honda **NM4 Vultus**. NM4 pada awalnya dikonsepkan sebagai sebuah motor turing dengan posisi kaki *feet-forward* ala motor *chopper* Amerika. Honda akhirnya memproduksi NM4 Vultus, dengan menurunkan nama Vultus-nya. NM4 mendapatkan sambutan hangat dari para *enthusiast*, apalagi karena desain *fairing* futuristik dan ukuran besarnya mengingatkan dengan motor **Kaneda** dari anime **Akira**. Hmm, kalau dicat merah bakal mirip banget tuh.

Untuk Ghost in the Shell, Honda memodifikasi desain konsep NM4 Vultus dengan lebih radikal lagi. Profilnya kini lebih mengarah ke motor *sport* konvensional dengan posisi *riding* standar. Bentuk *fairing* dipertahankan dengan beberapa penyesuaian. Komponen panel bodi didominasi bahan serat karbon yang juga menambah kesan garang dan *no-nonsense*. Desain yang tajam terlihat di segala sudut, terutama di bagian jok.

Dari sisi mekanikal, tidak ada spesifikasi mesin yang dibocorkan Honda. Masuk akal sih... tapi kita bisa melihat beberapa hal menarik dari motor *custom* ini. Dimulai dari kaki-kaki, dimana pelek nampak menyatu dengan

axle motor. Di depan, *axle* diposisikan lebih horizontal. Tebakan saya bentuk *axle* dibuat menyiku, yang mana butuh mekanisme ekstra agar ia bisa berputar layaknya *axle* konvensional. Kebanyakan komponen mekanis ditutup oleh panel serat karbon, mulai dari tangki bensin sampai *drivetrain*. Knalpot diposisikan tepat di bawah mesin.

Sebagai sebuah motor di dunia *cyberpunk*, NM4 Vultus *custom* ini juga punya banyak hiasan ciamik, karena belum bisa dibilang kendaraan dari masa depan jika belum ada hiasan lampu neon. Beberapa *parts* mengkilap terang saat dikendarai seperti pada as roda, mesin, intake, hingga logo Honda itu sendiri. *Speedometer* dan panel kontrol di tangki bensin menggunakan *display digital*. Lampu *halogen* depan berpadu serasi dengan *windshield* berfilm oranye, sementara lampu belakang minimalis dengan sebuah strip LED sederhana namun bergaya. Saat Mayor mengendarai motor ini di malam hari, kamu tak bisa melepaskan bayangan *lightcycle* dari **Tron**.

Honda NM4 memang sebuah motor dengan desain revolusioner, menandakan pendekatan baru dalam dunia *styling* motor ke arah konsep futuristik. Semoga nanti di adaptasi film Akira motor ini kembali digunakan. Tentunya dengan cat merah dan berbagai *decal*-nya. (**mca_trane**)

ONE HIT WONDER

Dalam dunia musik ada sebutan One Hit Wonder. Sebuah album yang sukses dari seorang musisi tapi tidak terjadi pada album berikutnya. Nyaris tidak ada beda dengan di dunia anime - manga. Kadang dijumpai manga-ka ataupun penulis yang dikenal sukses berat dengan salah satu judul garapannya. Biasanya karena faktor diadaptasi menjadi anime. Judul mereka menjadi dikenal secara *mainstream* bahkan ada yang diperah habis-habisan. Tetapi setelah itu mereka yang pernah sukses ini seakan menjadi mandul mengulang kesuksesan. Berikut ini beberapa manga-ka dan penulis yang cuma sukses berat dengan satu judul.

K-ON!

Kakifly

Manga yang terbit di Manga Time Kirara ini awalnya tak banyak dikenal orang. Penerbit yang sebelumnya juga merasakan manisnya popularitas Hidamari Sketch setelah diadaptasi menjadi anime, mengajukan K-ON untuk menjadi anime.

Menggunakan media anime, K-ON! produksi Kyoto Animation menceritakan keseharian 5 anggota klub musik mendapatkan sukses yang fenomenal. Berbeda dengan media manga saat pembaca hanya bisa berimajinasi para anggota klub memainkan musik. Di anime mereka benar-benar bisa mendengar musik yang dibawakan.

Lagu yang diciptakan banyak yang *catchy* ditambah anggapan penonton para karakternya yang moe. Ceritanya yang sederhana dengan bumbu komedi juga membantu K-ON! mudah diterima banyak orang.

Lalu kemana Kakifly setelah K-ON! tamat? Dia sepertinya sempat "dipaksa" membuat kelanjutan K-ON dengan setting universitas sedangkan Azusa dan Ui tetap melanjutkan keionbu. Sayangnya kedua manga ini jelas terlihat sebagai usaha memerah keuntungan selagi masih populer. Sehingga dari sisi cerita terasa lebih hambar dan tidak menarik bagi pembaca. Tanpa banyak pengumuman, manga lanjutan ini dihentikan begitu saja tanpa mendapat ending jelas. Kakifly sendiri menghilang tanpa kabar dan belum mengeluarkan seri manga baru. Praktis ini manga satu-satunya yang dia terbitkan secara professional.

Ruroni Kenshin

Nobuhiro Watsuki

Samurai dengan luka codet di sebelah pipi kiri ini berhasil menggaet penggemar di berbagai negara termasuk Indonesia. SCTV pernah menayangkan Samurai X dengan menggunakan lagu opening ending asli dalam bahasa Jepang.

Dari sini mulai dikenal sejumlah band Jepang yang menjadi pengisi musik Samurai X salah satu yang masih diingat hingga sekarang adalah L'Arc-En-Ciel. Mungkin inilah anime yang berhasil menyulut keingintahuan penonton Indonesia untuk menonton seri selain Doraemon ataupun Dragon Ball saja. Coba kalian ingat sejak kapan mulai muncul majalah yang membahas anime manga secara spesifik di Indonesia?

Meski adaptasi animenya menjelang paruh terakhir lebih banyak diisi *filler*, ini tidak menghentikan popularitas Kenshin. Bahkan baru-baru ini rilis sebuah game untuk platform iOS dan Android.

Setelah menamatkan Kenshin, Nobuhiro Watsuki juga pernah mengerjakan judul baru pada 2003, Busou Renkin. Tapi sulit menandingi Kenshin karena kisah dalam Busou Renkin termasuk standar saja.

Watsuki sepertinya susah lepas dari bayang-bayang kesuksesan Ruroni Kenshin. Hingga akhirnya pada 2010 dia membuat cerita pendek tentang Sishio. Kemudian disusul Ruroni Kenshin versi Cinematic yang cuma bertahan dua volume.

Flame of Recca

Anzai Nobuyuki

Sebelum kedatangan ninja ajaib yang bisa meledakkan satu kota, sudah ada kisah ninja ajaib dengan berbagai senjata unik. Alhasil para ninja ini lebih mirip penyihir yang berpura-pura menjadi ninja.

Seri Flame of Recca menjadi populer terutama di Filipina setelah kemunculan adaptasi animenya. Tidak mengadaptasi semua 33 volume karena hanya diadaptasi sebanyak 42 episode dengan sejumlah perubahan.

Versi anime berakhir setelah turnamen. Sedikit lebih baik ketimbang versi manga yang endingnya memaksa berakhir bahagia dengan *deus ex machina*. Sebuah Madougou yang bisa menghidupkan orang mati. Sebetulnya sudah *bullshit* semenjak ada elemen perjalanan waktu.

Setelah kesuksesan Recca, Anzai kembali membuat manga berjudul MAR ditambah sekuelnya MAR Omega. Tapi seri ini tidak disambut semeriah Recca. Meski juga sudah ada adaptasi anime berjumlah hingga 102 episode, tidak mengangngkat popularitas secara signifikan. Manga juga hanya mampu bertahan sebanyak 19 volume.

Anzai Nobuyuki kembali membuat judul baru pada 2008 yaitu Mixim 11 tapi tak ada gaungnya. Bahkan kisah terbaru ini dianggap membosankan hingga tidak berpotensi dijadikan anime. Dia pun tenggelam di tengah nama-nama baru dan trend yang bergeser.

Suzumiya Haruhi no Yuutsu

Nagaru Tanigawa

Jika kalian mengeluh mengapa mulai tahun 2007 ke atas banyak anime hasil adaptasi dari light novel, bisa disalahkan pada franchise Suzumiya Haruhi. Novel garapan Nagaru Tanigawa ini sukses besar karena sentuhan tangan midas Kyoto Animation. Penjualan LN meningkat drastis setelah diadaptasi.

Hingga saat ini sudah ada 11 volume LN yang rilis. Sayangnya cerita masih belum berakhir. Tapi Tanigawa sendiri setelah edisi ke-11 tampak seperti menghilang. Penulis ini memang tampak tidak aktif di media sosial sehingga tidak banyak yang bisa digali aktivitasnya. Apakah dia masih akan menulis Haruhi atau malah terbentur tembok.

Kadokawa selaku pihak penerbit juga bungkam tentang rencana rilis LN Haruhi selanjutnya. Mereka sepertinya tidak bisa memaksa penulis untuk segera membuat manuskripnya. Padahal jelas *franchise* ini merupakan tambang uang. Sayangnya bila terlalu lama bisa menjadi basi. Orang bisa saja melupakan setelah 10 tahun menanti.

Hal ini juga menjadi penyebab season ketiga Haruhi bakal susah dibuat. Karena. Karena media anime yang digunakan untuk adaptasi LN pada dasarnya adalah bagian dari promosi. Yang bisa memberi izin hanya Kadokawa. Tetapi karena tidak ada materi baru, Kadokawa merasa tidak perlu melakukan promosi lagi karena yang sekarang pun masih cukup tenar.

Yu-Gi-Oh!

Kazuki Takahashi

Awalnya manga Yu-Gi-Oh! menceritakan Yugi bersama Yami Yugi menyelesaikan berbagai game. Yami Yugi sebetulnya adalah Fir'aun tak bernama yang bangkit karena Yugi menyelesaikan Milennium Puzzle. Dia sering menantang pemainnya mengikuti game of darkness. Pemain yang kalah dalam game of darkness bisa terluka secara mental akibat horror yang dihadapi. Titik balik Yu-Gi-Oh adalah saat muncul permainan Magic and Wizard.

Permainan yang muncul di manga ini mendapat respon sangat baik dari pembaca. Kazuki lalu memfokuskan cerita pada permainan TCG ini. Bahkan menjelang cerita berakhir masih melibatkan permainan kartu ala Mesir kuno untuk mengungkap jati diri Fir'aun misterius yang merasuki raga Yugi.

Konami yang melisensi juga mendorong popularitas Yu-Gi-Oh! dengan meluncurkan kartu TCG hingga saat ini. Berbagai turnamen sering dilakukan maupun membuat meta card baru. Mungkin beberapa pemain klasik sudah tidak bisa mengikuti meta Synchro, XYZ maupun Pendulum.

Kazuki Takahashi sejak akhir manga Yu-Gi-Oh! praktis tidak membuat lagi secara langsung. Dia lebih berperan sebagai supervisor. Kazuki sepertinya tidak akan sempat membuat judul baru karena *franchise* YGO memang sudah terlanjur besar. Pastinya uang yang mengalir ke kantongnya juga sudah lebih dari cukup.

Keroro Gunsou

Yoshizaki Mine

Katak alien karya Yoshizaki Mine ini saat ada adaptasi animenya tidak terlalu meledak di Indonesia. Maklum saja karena versi animenya yang mencapai 300 episode produksi Sunrise lebih ditargetkan pada demografi anak-anak. Fansubber yang kehilangan motivasi juga mempersulit penonton yang ingin menyaksikan episode 120 ke atas.

Keroro Gunso menyajikan kisah komedi yang sukses mengocok perut. Meski kadang menggunakan referensi dari serial lain seperti Eva dan Gundam. Mine tampaknya sangat suka dengan serial mecha. Untungnya Sunrise tidak keberatan dan bisa jadi malah membantu promosi dengan banyak referensi Gundam.

Berbeda dengan anime yang kadang diisi filler dan cocok untuk tayangan keluarga. Versi manga ditargetkan untuk remaja. Meski dari sisi desain karakter memang masih terasa untuk anak-anak, di manga lebih berhamburan *fanservice*. Paling sering adalah baju renang dengan desain yang menantang.

Yoshizaki Mine hingga saat ini dikabarkan masih mengerjakan Keroro Gunsou. Tapi dia juga sambil menjadi ilustrator desainer karakter. Salah satu yang baru tayang adalah Kemono Friends. Meski anime ini ramai diperbincangkan, lebih karena faktor sutradara yang mengolah cerita. Sedangkan Mine nyaris tidak ada yang ingat atau bahkan tidak tahu.

Meitantei Conan

Aoyama Gosho

Pada saat ini mungkin tidak ada penggemar anime manga yang tidak tahu tentang Detektif Conan. Manga karya Aoyama Gosho ini mulai terbit sejak tahun 1994 dan bertahan hingga saat ini pada volume 92. Padahal premise ceritanya sederhana. Shinichi Kudo harus menyelidiki organisasi yang membuat tubuhnya menyusut menjadi anak SD setelah diracuni.

Sebagai Conan, Shinichi secara sembunyi membantu Kogoro Mouri menyelesaikan berbagai kasus. Dengan harapan suatu saat bisa mendapat petunjuk tambahan tentang organisasi misterius ini. Tapi berkat popularitasnya yang makin naik, penerbit jelas tidak ingin seri ini cepat selesai. Conan menjadi tambang uang yang mudah bagi Shogakukan. Apalagi adaptasi animenya terus melaju hingga 800an episode ditambah 21 movie.

Aoyama Gosho yang sebelumnya telah menerbitkan Yaiba dan Magic Kaitou praktis tidak membuat judul baru lagi. Menurut kabar, Aoyama Gosho sebetulnya sudah mempersiapkan kisah yang akan mengakhiri cerita Conan seandainya seri ini tidak diterima dengan baik dan harus ditamatkan.

Kini kisah pamungkas itu disimpan dalam brankas. Baru dibuka seandainya Aoyama tidak bisa melanjutkan, misalnya mendadak meninggal. Hingga volume terbaru kisahnya masih bisa diulur. Tapi apakah pembaca masih betah mengikuti?

Berserk

Kentaro Miura

Inilah salah satu manga yang ajaib. Kali pertama terbit pada tahun 1989 dan masih berlanjut hingga sekarang. Berserk sudah populer bahkan sebelum adaptasi anime pertama muncul pada 1997. Banyak pembaca yang menanti kelanjutan kisahnya. Terutama pembaca dari luar Jepang.

Tapi Miura bukanlah manga-ka yang bisa mengeluarkan chapter baru setiap minggu. Oleh karena itu awal-awal diterbitkan di majalah komik bulanan. Tetapi setelah tahun 2000-an dia makin sering hiatus. Salah satu penyebabnya adalah dia menjadi suka memainkan game idol.

Meski hiatus beberapa kali dan waktu yang cukup lama, pihak penerbit sepertinya masih enggan untuk melepas seri ini. Berserk masih berpotensi menjadi ladang emas berkat masih banyaknya penggemar. Berbagai merchandise sudah dirilis dan terbukti masih dicari.

Pada tahun 2016 kembali dibuat adaptasi anime baru. Ditambah sebuah game musou yang dibuat oleh Koei Tecmo. Miura sendiri? Sepertinya masih tidak banyak memiliki motivasi meski sempat ada chapter baru.

Dia pernah membuat judul lain setelah Berserk dibuat tapi seperti usaha untuk istirahat sejenak. Miura sendiri juga tidak begitu akfif di dunia maya. Sehingga informasi terbaru tentang dirinya sangat terbatas.

Fate/stay Night

Type-Moon

Sebelum sukses dengan FSN, perusahaan Type-Moon yang didirikan Nasu Kinoko dan Takeuchi Takashi pernah membuat sejumlah VN dan novel. Salah satu yang berhasil mengumpulkan fanbase dalam jumlah cukup besar adalah Tsukihime.

Tapi bila dilihat sekarang, jumlah fanbase Tsukihime tidak ada apa-apanya bila dibandingkan dengan FSN. Seri ini awalnya bermula sebagai VN yang rilis pada 2004. Adaptasi anime FSN pada 2006 meski jauh dari sempurna, berhasil membuat penasaran penggemar anime di luar Jepang.

Type-Moon kini terjebak dalam kesuksesannya sendiri. Mereka kemudian merilis berbagai kisah Fate, baik berupa kisah spin-off, sampingan, maupun dunia alternatif. Fate kini sudah beranak pinak menjadi belasan judul.

Bukan berarti mereka jadi mandul dengan membuat cerita lainnya. Mahoutsukai no Yoru adalah salah satu VN yang dibuat berdasar karakter Kara no Kyoukai. Tapi uang jugalah yang menentukan. Serial Fate masih terlalu kuat dan bisa diperah lebih banyak dengan merilis berbagai Saber.

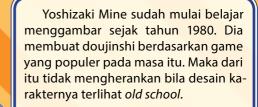
Kemunculan mobage FGO dengan *gacha* yang sukses bikin kantong kering. Sudah menjadi rahasia umum banyak orang Jepang susah menahan diri dari kegiatan judi. Apalagi kalau demi waifu impian. Uang tabungan pun bisa lenyap dalam waktu satu malam.

KNOW WHO

YOSHIZAKI MINE

mnet1998.wordpress.com

Yoshizaki Mine lebih dikenal sebagai manga-ka dari Keroro Gunsou. Katak alien yang berusaha menguasai Bumi. Namun misi mereka dihadang oleh keluarga Hinata. Tahukah kalian bahwa Mine juga membuat desain original untuk mobage Kemono Friends? Sayangnya game ini sudah non-aktif sebelum animenya tayang.

Yoshizaki Mine sudah mulai belajar menggambar sejak tahun 1980. Dia membuat doujinshi berdasarkan game yang populer pada masa itu. Maka dari itu tidak mengherankan bila desain karakternya terlihat *old school*.

Salah satu ciri khas utama adalah cara menggambar mata karakter sering lonjong. Sedikit mengingatkan dengan karakter dari Pokemon. Mungkin karena ini desain karakternya terlihat sangat cocok untuk target pasar anak-anak.

Tapi jangan salah, Mine ini ternyata juga suka menggambar karakter perempuan yang menampilkan lekuk tubuh. Sangat terlihat pada manga Keroro Gunsou bagian awal yang terselip beberapa *fanservice*. Meski akhirnya berkurang akibat adaptasi anime Keroro Gunsou membuat seri ini populer di kalangan anak-anak.

Sambil tetap mengerjakan Keroro Gunsou, dia mendesain sejumlah karakter untuk game. Beberapa diantaranya, Otomedius, karakter tamu Angol Fear, dan Kemono Friends.

Kuzu no Honkai

Kuzu no Honkai banyak mengambil latar pemandangan di area Tokyo. Beberapa yang terlihat di sini adalah wilayah perbelanjaan Shibuya, Akuarium Shinagawa, dan Stasiun Yoyogi pintu barat. Semuanya tempat yang biasa kecuali akuarium.

Akuarium Shinagawa buka mulai jam 10.00-17.00. Harga tiket 1350 yen untuk dewasa, 800 yen untuk anak-anak. Libur pada hari Selasa. Mereka juga menampilkan pertunjukan lumba-lumba dan singa laut. Jadwal bisa langsung dilihat melalui situs resmi. http://www.aquarium.gr.jp/

Whale
Dolphin

J SOUND

AMHAVE-FUN

srsbsns·lollmao·game

Atelier Sophie
The Alchemist of Mysterious Book

Minimum Spec
OS: Windows® 7, Windows® 8.1, Windows® 10
Processor: Core i5 2.6GHz
Memory: 4 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce GTX550Ti
DirectX: Version 9.0c
Storage: 5 GB available space

Atelier Sophie adalah game Atelier series yang sebelumnya rilis di PS3/PS4/PSV pada tahun 2015. Dengan trend makin banyaknya game konsol yang diporting ke PC, KoeiTecmo dan Gust juga mencoba peruntungan dengan merilis Atelier Sophie di PC. Rilis pada Februari 2017 melalui Steam.

Mengikuti tradisi kisah Atelier sejak era PS3, kisah yang disajikan cenderung *lighthearted*. Bahkan game ini lebih terasa seperti *slice of life* seorang alkemis.

Kisah diawali dengan Sophie yang mendapati salah satu buku peninggalan neneknya bisa melayang dan berbicara. Buku tersebut memperkenalkan diri sebagai Plachta. Dia mengaku tidak ingat apapun. Setelah berbincang dengan teman-temannya, Sophie memiliki ide untuk menulis resep alkemia ke Placha untuk mengembalikan ingatannya. Cara ini ternyata manjur. Plachta sedikit demi sedikit mulai mengingat jati dirinya. Terutama tentang *Cauldron of Knowledge*.

Barang inilah yang menjadi incaran pihak antagonis. Tetapi dalam game ini tidak fokus pada usaha penyelamatan dunia. Justru tentang Sophie yang belajar tentang alkemia.

Game ini cocok bagi pemain yang suka bereksperimen membuat barang. Bagi yang belum pernah tahu Atelier series, Sophie bisa mengobati rasa penasaran. Bonus bisa melihat karakter dengan kualitas 3D *cel shading* jempolan. (**omega8719**)

Beberapa boss bisa menyerang 3 kali dalam satu putaran.

Selalu perhatikan urutan *card* agar *chain combo* tidak terputus oleh musuh.

Pemain menyusun bahan sintesis dalam blok agar mendapat bonus efek.

Saat malam, musuh menjadi kuat. Tapi ada material tertentu yang hanya bisa didapat pada malam hari.

Pertempuran di Atelier Sophie bukan menjadi nilai jual utama. Sistemnya yang *turn based* dengan menggunakan *card order* membuat game ini terlihat konvensional. Pemain bisa melakukan *Chain Attack* saat *gauge* sudah lebih dari 100%. Di game ini level karakter dibatasi maksimal 20. Maklum saja karena ini bagian dari tiga game yang kisahnya nanti sedikit menyambung ke Atelier Firis yang juga sudah rilis di PC. Perlengkapan yang kualitasnya bagus hanya bisa didapat melalui proses alkemi. Toko hanya menyediakan bahan dasar berkualitas rendah. Bila sudah yakin kuat, coba mainkan dalam tingkat kesulitan DESPAIR.

Proses sintesis menjadi ciri khas utama Atelier series. Pemain harus sering mengumpulkan berbagai material di *dungeon* ataupun *field*. Sayangnya luas tempat yang bisa dieksplorasi termasuk kecil. Terutama bagi player yang sudah terbiasa memainkan game tipe *open world*. Tapi ini tidak menghentikan asyiknya proses sintesis. Karena yang paling penting di sini adalah memasukkan *trait* unik dari satu barang ke barang lain. *Trait* ini memberikan bermacam keuntungan bagi pemain. Ada yang bisa meningkatkan nilai serangan, ada menambah efek penyembuhan. Obat-obatan juga didapat dari hasil sintesis.

Selain Sophie yang tak bisa diganti, pemain bisa memilih 8 karakter yang digunakan untuk pertempuran maksimal 3. Sophie sebagai alkemis cocok sebagai *healer all-rounder*. Fritz, Harold dan Plachta setelah mendapatkan tubuh boneka sebagai penyerang. Monika dan Leon sebagai DPM untuk membangun chain combo. Julio dan Oskar sebagai tanker. Corneria bisa berfungsi sebagai *healer*. Beberapa musuh membutuhkan strategi yang berbeda. Jangan ragu mengganti formasi tim.

Tiap karakter juga mendapatkan kisah masing-masing. Sophie bisa berinteraksi untuk membuka kemampuan tambahan mereka. Sayangnya proses interaksi yang ditampilkan menggunakan *gesture* tubuh yang sangat terbatas. Seolah-olah game ini dikembangkan dengan pola pikir VN. Jadi banyak *gesture* yang digunakan berulang-ulang. Desain karakter karya Yuugen ditampilkan secara akurat dalam model 3D *cel shading*.

Seihou Project

artikel : scopedog0097

Touhou Project bisa jadi merupakan game vertical shoot'em up yang belum tertandingi oleh pihak kompetitor lain, bahkan sampai saat ini belum ada game serupa yang berhasil mengalahkan Touhou dan pengaruhnya di dunia game, musik, doujin. Namun, tahukah kalian kalau sebenarnya Touhou Project ini mempunyai "adik"? Ya, adik dalam arti sesungguhnya, dilahirkan oleh orang tua yang sama. Mungkin karena nama sang adik ini tidak terlalu populer dibandingkan kakaknya, banyak orang mungkin tidak tahu keberadaannya. Tapi, dia merupakan salah satu anak yang berpengaruh juga dalam karir dan track record orang tuanya, yaitu ZUN. Siapakah dia?

Kenalkan, namanya Seihou Project. Game ini lahir dari sebuah circle bernama Shunsatsu sare do? yang berisi member pindahan dari circle Amusement Makers yang sudah tidak aktif lagi, dimana ZUN adalah salah satu member di circle itu juga. Game ini juga menjadi sebuah proyek lanjutan bagi ZUN selama masa hiatusnya Touhou Project pada tahun 1998 hingga tahun 2002, yang menandakan dimulainya Touhou era Windows yang diawali dengan Touhou ke-6 : Koumakyou ~ Embodiment of Scarlet Devil.

GAMES

Seihou Project terdiri dari 3 game, yaitu **Shuusou Gyoku (秋霜玉)**, **Kioh Gyoku (稀翁玉)**, **Banshiryuu (播紫竜)**. Semuanya dirilis untuk platform Windows yang dirilis secara berurutan pada tahun 2000, 2001, 2008. Untuk game berseri ini ZUN hanya mengurusi bagian grafis dan musik saja, namun pada game ketiga ZUN tidak berpartisipasi dalam pembuatannya.

Game ini bercerita tentang sebuah android berkostum maid bernama VIVIT. Awalnya ia disuruh untuk mengantarkan sebuah paket oleh majikannya, Erich. Namun dalam perjalanannya ia selalu dihadang oleh beberapa orang (para boss stage) yang nampaknya ingin menghentikan langkah VIVIT supaya paket tersebut tidak berhasil sampai di tujuan. Meski begitu ia tetap bertahan dan terus melawan orang-orang yang menghadangnya.

Pada game ketiga, muncul insiden baru bernama Red Storm Incident yang membuat semua mesin yang disokong energi Red Storm mengamuk dan memicu perang berkepanjangan di Bumi. Untuk mengantisipasi hal ini, Erich, memodifikasi VIVIT menjadi lebih kuat dengan nama VIVIT-r dan menyuruhnya pergi ke Mars untuk menghentikan energi Red Storm. Dalam perjalanan ia dibantu oleh seorang miko bernama Sakurasaki Hirano yang juga memiliki tujuan yang sama dengannya.

GAMEPLAY

Gameplaynya sama seperti Touhou Project, pemain bertujuan untuk menyelesaikan rangkaian stage yang akan bertambah sulit sering berjalannya progress permainan dan semuanya berupa vertical shmup pada umumnya. Gameplay pada Shuusou Gyoku dan Banshiryuu berupa vertical shmup yang biasa kita lihat, sedangkan Kioh Gyoku berupa VS vertical shmup yang mirip sekali dengan game Touhou ke-3 : Yumejikuu ~ Phantasmagoria of Dimensional Dream dan Touhou ke-9 : Kaeizuka ~ Phantasmagoria of Flower View. Key Map untuk mengendalikan karakter dalam game ini juga sama seperti game Touhou Project. Bahkan tampilan in-game juga sama. Banyak kesamaan game ini dengan Touhou Project, ya wajar karena game ini sama-sama melibatkan ZUN di dalamnya jadi maklum kalau sama.

Graze (peluru nyerempet) yang berlaku di Touhou bersifat terbalik di Seihou. Jika di Touhou Graze hanya sebatas digit counter peluru yang nyerempet saja, maka di Seihou setiap Graze yang dihasilkan mampu menambah nominal Score yang ada di pojok kanan atas layar. Di game Seihou, peluru nyerempet ini bukan disebut sebagai Graze, melainkan Evade.

Tapi yang namanya kakak-adik pasti memiliki sifat berbeda, begitupula dengan game ini. Namun sebelum membahas perbedaan itu, kita perlu mengetahui seberapa dalam keterkaitan Seihou dengan Touhou.

SISTERS RELATION

Relasi antara Seihou dan Touhou tidak terbatas pada gameplay saja, melainkannya dari segi grafis dan musik. Style gambar ZUN sangat mudah dikenali terutama pada 2 game pertama, Shuusou Gyoku dan Kioh Gyoku. Sementara di bidang musik, ketika bermain 2 game ini, pemain akan merasakan musik khas ZUN yang identik dengan musik klasik dan terompet khasnya di setiap lagunya. Untuk BGM pada game Seihou, BGM yang digunakan nuansanya tak jauh berbeda dengan BGM pada 5 game pertama Touhou yang dirilis untuk platform PC-98 (kecuali game Seihou ke-3). Karena game ini adalah game yang melibatkan ZUN dalam pembuatan musiknya dan pada saat itu pula game Touhou memasuki era transisi dari era Retro ke era Windows, maka pada saat itu BGM Seihou masih ada rasa retro padahal game Seihou sendiri merupakan game Windows.

Karakter dari Touhou Project juga muncul disini. Pada Extra Stage Shuusou Gyoku, muncul duet maut Kirisame Marisa dan Hakurei Reimu di tengah perjalanan VIVIT yang kesasar sampai dunia antah berantah (Gensokyo) untuk mencari Holy Grail. Duet maut itu tanpa basa basi langsung menyerang VIVIT yang mereka kira adalah youkai. Lalu, Kazami Yuuka muncul sebagai Playable Character di game Kioh Gyoku. Bahkan kehadirannya di game tersebut membuat VIVIT, tokoh utama dari seri ini sempat bingung karena dari kostum yang ia kenakan dan kemampuan yang ia miliki terlalu ajaib padahal di dunia Seihou tidak ada orang yang bisa terbang tanpa pesawat atau sejenisnya. Millia, salah satu karakter di Seihou Project juga mengatakan kalau dia adalah orang asing. Di situ juga Kazami Yuuka menyebutkan kalau dirinya datang dari negeri antah berantah nun jauh di timur, yang berarti Gensokyo. Gameplay yang dibawakan oleh Seihou juga sama seperti Touhou berupa vertical shoot'em up yang terdiri dari 6 stage dan 1 Extra Stage. Bahkan saat melawan Boss Stage, setiap danmaku yang dilontarkan memiliki batas waktu dan Health Point tersendiri, mirip dengan Touhou (Spellcard beserta Time Limitnya).

Kemudian, yang membuat game ini ada kemiripan dengan Touhou adalah dari karakter utamanya. VIVIT adalah seorang robot dengan kostum maid yang bergerak berkat sokongan energi dari ekstrak pohon kaktus. Dalam permainan, ia terlihat terbang menggunakan sapu dan Bomb yang dikeluarkan miliknya mengeluarkan banyak bintang. Bisa dikatakan kalau VIVIT ini mirip dengan Kirisame Marisa di Touhou. Pada game ketiga (Banshiryuu), muncul heroine baru bernama Sakurasaki Hirano. Dia merupakan seorang miko yang jago bertarung dan bisa terbang. Sehari-harinya ia ditemani oleh Gyoku, dewa sembahannya yang bersemayam di bola Yin Yang miliknya. Jurus yang ia lontarkan berupa lemparan kertas jimat dan rangkaian jarum, yang menandakan bahwa ia mirip sekali dengan Hakurei Reimu.

EAST VS WEST

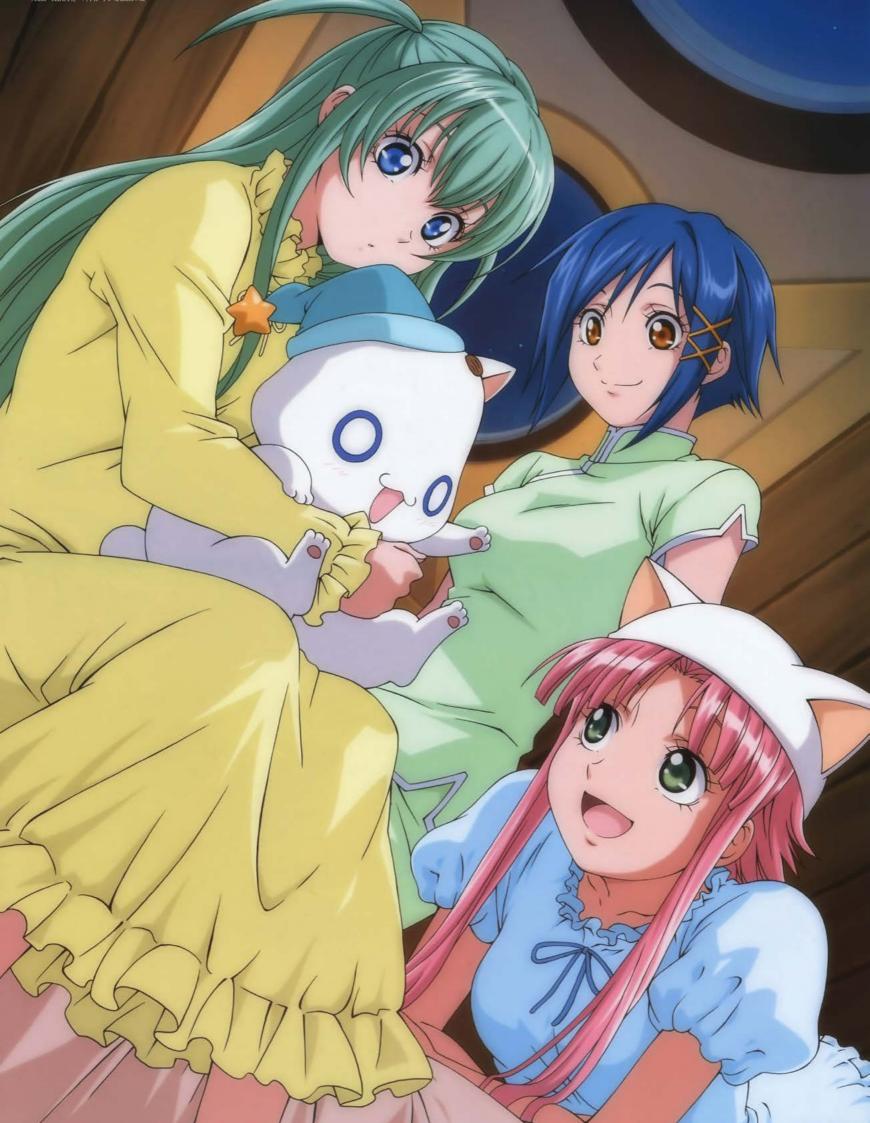
Perbedaan paling jelas yang pertama kali muncul adalah dari namanya. Seihou (西方) diartikan sebagai barat atau lebih tepatnya Western. Sedangkan Touhou (東方) berarti timur atau Eastern. Perbedaan dari segi nama ini juga berlanjut ke dunia yang berlaku di masing-masing game. Touhou yang bernuansa ketimuran berada pada dunia yang berisi makhluk mitos timur yang berasal dari Tiongkok dan Jepang disertai dengan budaya khas mereka yang kental sekali hingga ke sudut kehidupannya, dan dunia yang disebut Gensokyo ini juga berisi hal-hal yang dilupakan oleh dunia luar (dunia yang kita tinggali) yang secara otomatis Touhou berisi hal-hal yang kuno dan klasik serta memiliki kearifan lokal.

Berbeda dengan kakaknya, Seihou yang bernuansa kebaratan ini terletak pada sebuah dunia yang futuristik dan canggih. Sehingga tak heran kalau dalam gamenya, semua musuh yang berkeliaran bersenjata laser dan memiliki armor kuat dan canggih, bahkan tak jarang musuh (terutama Boss Stage) yang tampil selalu dalam bentuk Battleship layaknya game vertical shmup pada umumnya. Perbedaan ini menciptakan sebuah hipotesis bahwa dunia dalam Seihou ini adalah dunia luar yang sering disebut dalam Touhou. Karena dalam berbagai game dan literature Touhou menyebutkan bahwa dunia luar yang dibatasi oleh Great Hakurei Barrier memiliki waktu yang terlampau jauh dengan Touhou, dan masyarakat disana sudah melupakan hal-hal tradisional dan mitos serta peradabannya sangat maju.

Namun, hipotesis ini justru bertentangan dengan karya Touhou lainnya berupa Original Soundtrack yang dirilis oleh ZUN, yang mengisahkan petualangan Usami Renko dan Maribel Hearn di dunia luar (dunia yang kita tinggali). Dunia tempat mereka tinggal memang futuristik, tapi tidak secanggih Seihou. Dunia luar tempat Usami Renko dan Maribel Hearn tinggali tidak memiliki unsur *space-thingy* seperti koloni, kapal perang luar angkasa, robot, dsb. Prestasi tertinggi umat manusia di dunia luar hanya sebatas penggunaan gadget yang canggih, wisata ke Bulan/Mars, dan segudang kecanggihan lainnya namun peradabannya masih down to earth. Karena hal ini, Seihou bisa dikatakan sebagai dunia luar dengan setting timeline di masa depan yang sangat jauh sekali waktunya.

Perbedaan kedua terletak pada danmaku atau bullet pattern. Danmaku pada Touhou memiliki pola yang indah sekaligus mematikan serta memiliki celah sempit yang harus dicari. Danmaku pada game Touhou memiliki tingkat kecepatan yang berkisar pada tingkat pelan-sedang dan biasanya memiliki nama di setiap Spellcard (jurus andalan). Sebaliknya, Seihou mengutamakan bullet pattern yang cepat dan berpola yang simpel. Saking cepatnya, kalian tidak bisa menyadari kapan dan dimana peluru ditembakkan. Karena sebagian besar serangan disini tidak berpola dan bergerak cepat, Seihou menyajikan vertical shmup yang lebih sulit dari Touhou karena pemain dituntut untuk selalu refleks dan cekatan dalam menghindari serangan musuh yang sangat cepat.

Spesifikasi komputer yang dibutuhkan untuk bermain game berseri ini tidak terlalu tinggi. Meski begitu untuk komputer dengan operating system Windows 7, 8, 10 memiliki kendala di bagian grafis, seperti gambar pecah dan posisinya terbalik serta beberapa diantaranya tidak menampilkan teks karena game ini semuanya menampilkan teks dalam bahasa Jepang. Untuk mengatasi hal ini, gunakan Microsoft Applocale atau ubah system locale komputer menjadi Japanese. Untuk mengatasi tampilan grafis lainnya bisa diperbaiki dengan mengupdate Direct X ke versi terbaru atau mengganti VGA card. Game berseri ini juga bisa dimainkan dengan joystick.

Sleepover
超牛

GUESS WHO?

Tebak gambar ini berhadiah kaskus plus 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz. Jawaban isi dengan no - nama karakter - judul. Jangan lupa username dan nomor ID kaskus. Batas waktu 2 minggu setelah terbit.

3x3 Rekomendasi

GOBLIN SLAYER

Pendeta tak berpengalaman terjepit situasi buruk setelah timnya dibantai Goblin. Dia akhirnya diselamatkan seorang ksatria yang ingin membantai semua Goblin

THE RISING OF THE SHIELD HERO

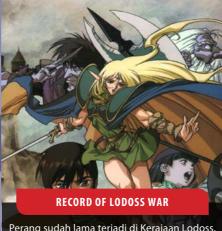
Iwatani Naofumi didatangkan dari dunia lain untuk menjadi pahlawan. Tapi perlengkapan yang diberikan kepadanya hanya sebuah tameng. Dia juga dikhianati pahlawan lainnya.

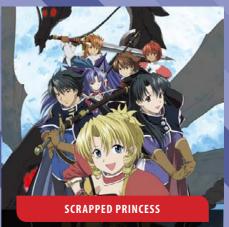
OUTBREAK COMPANY

Capitalism HO! Beruasaha menguasai dunia paralel dengan kekuatan kebudayaan dan ekonomi.

DO YOU LIKE YOUR MOM?

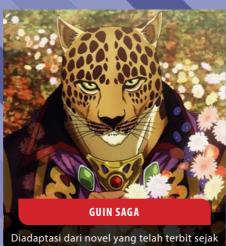
Masato Ōsuki berpetualang di dunia fantasi bersama ibunya. Kemampuan bertempur ibunya sangat membantu di situasi sulit.

RECORD OF LODOSS WAR

Perang sudah lama terjadi di Kerajaan Lodoss. Enam ksatria dari ras berbeda berusaha mengembalikan perdamaian.

SCRAPPED PRINCESS

Pacifica Casull dianggap akan membawa malapetaka saat usianya mencapai 16 tahun. Putri ini melarikan diri bersama adik kakaknya untuk menghindari usaha pembunuhan.

IXION SAGA DT

Saat mendapat tugas mengadaptasi game online tidak populer, dihancurin sekalian dengan parodi isekai.

GUIN SAGA

Diadaptasi dari novel yang telah terbit sejak tahun 1979 dengan total lebih dari 130 volume. Kalian pun akan menyerah duluan sebelum mencari tahu kisah apakah ini.

EXCEL SAGA

Ingin sakit perut? Ini tontonan pas buatmu.